UCG PS3 PS4 PSVITA

PlayStation 专门志 VOL.3

—PS全明星—
QUANTIC DREAM
人性的故事

PLAYSTATION VR
深度前瞻
未来已至

—聚焦国行— 中文详尽攻略奉上
瑞奇与叮当
变形金刚 破坏战士

—奖杯珍藏—
地球战争 | 初音未来 歌姬计划X | XCOM 未知敌人+
假面骑士 斗骑大战 创生

深度特攻
暴雨 重制版
超凡 双生 重制版 战场女武神 重制版
夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士
高达破坏者 3 | 死或生 极限沙滩排球 3 | JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼





口袋妖怪/精灵宝可梦二十周年特辑

全彩大16开224页+DVD光盘

超全面的《口袋妖怪》20周年纪念特辑!

收集查阅多方资料，带来50页《口袋妖怪》的诞生和成长故事。

收录大量设定初期的原画案稿，来一探《口袋妖怪》前世!

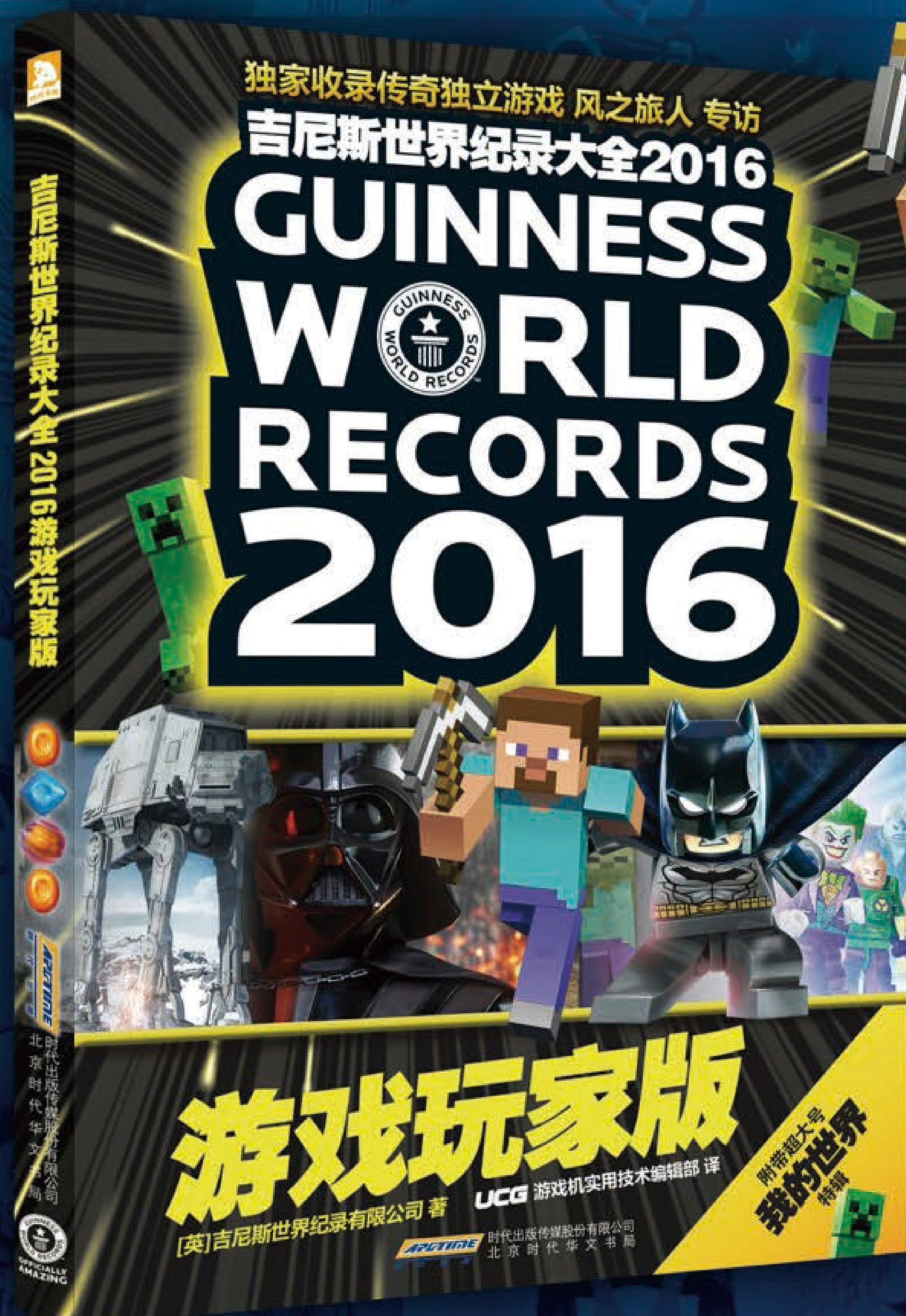
游戏编年史收录了《口袋妖怪》20年来发售的全部115款《口袋》游戏!

定价 48元

5月上旬全国上市



淘宝店购买



扫码购买



英国吉尼斯世界纪录官方中文版

收录游戏界上千项最新世界纪录

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis











封面用图：瑞奇与叮当／封底用图：初音未来 歌姬计划 X

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

PS+俱乐部



4月 免费游戏推荐

PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+ 俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。（注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。）

日服



游戏名称	地球战争	机种	PSV
游戏原名	Earth War	游戏类型	动作
游戏语言	日文	发售时间	2015年9月18日
奖杯总数	20（铜杯19、银杯1、金杯0、白金0）		

本作是一款爽快感十足的动作游戏，玩家要扮演特殊强化部队里面的一名士兵，冲上战场斩杀侵略地球的外星人，最终摧毁它们的母星并把地球重新夺回到人类的手中。玩家在游戏中可使用四种武器战斗，身上的装备都要自行打怪刷素材制作，除此之外还可以从选择几百种技能中选出自己喜欢的技能搭载，配出自己最顺手的配置。虽然游戏的奖杯极少，但任务数量丰富，战斗的音效和节奏都足以让人体会到爽快感。



日服



游戏名称	幕府将军的头骨	机种	PS3
游戏原名	Skulls of the Shogun	游戏类型	策略
游戏语言	日文	发售时间	2016年4月6日
奖杯总数	19（铜杯17、银杯2、金杯0、白金0）		

本作曾于3年前在WIN8、WP和X360三个平台上登场，深受玩家好评。游戏中玩家要扮演一位被人陷害而死的幕府将军，在地狱中拉起自己的军队，杀回阳间复仇。游戏结合了策略和动作这两种类型的特点，玩法简单，变化多样。游戏画面十分具有特色，招式特效也十分华丽，尽管说是复仇故事，但总体仍保持了轻松有趣的幽默风格。流程接近8小时，还有颇具难度的要素等着玩家去解锁，并支持2～4名玩家多人同乐。



日服

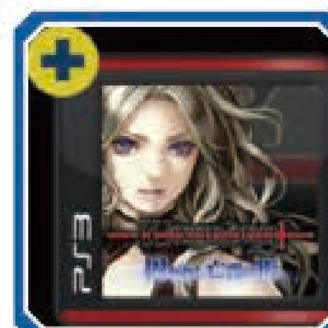


游戏名称	战国无双 编年史3	机种	PSV
游戏原名	战国无双 Chronicle 3	游戏类型	动作
游戏语言	日文	发售时间	2014年12月4日
奖杯总数	50（铜杯40、银杯6、金杯3、白金1）		

《编年史》作为“《战国无双》系列”的分支系列，一直强调玩家的大局观和临场调度，同时操作4名武将的机制和角色战技系统都为其增添了战略性。系列第3作不仅加入了《Z54》的神速、极意等相关系统，通过与无双武将们的交流加深羁绊、从而开拓出假想的历史也是一大玩点。由于本作的奖杯关系到全部8幅“战历拼图”，每幅拼图由24片构成，需达成各种特定条件才能获得，因此白金耗时100小时起，抵触“刷刷刷”的玩家请慎重开坑。



日服



游戏名称	巫术 被囚幽灵的街道	机种	PS3
游戏原名	Wizardry 囚われし亡灵の街	游戏类型	角色扮演
游戏语言	日文	发售时间	2011年1月27日
奖杯总数	34（铜杯19、银杯9、金杯5、白金1）		

本作是以王道冒险故事为主题的3D迷宫型RPG，讲述一个雾从不消散的街道化为迷宫，据说迷宫里沉睡着巨大的财宝和大魔术师的伟大力量，这个传说吸引了不少冒险者前去挑战迷宫。挑战迷宫时最多能编成6人队伍，分为前卫3人与后卫3人，传统的迷宫战斗和厚重的美术风格结合形成本作独特的魅力。奖杯方面，最麻烦的是合计游戏时间500小时的杯子，再加上迷宫本身设计得不是那么人性化，想要白金的玩家需要三思。

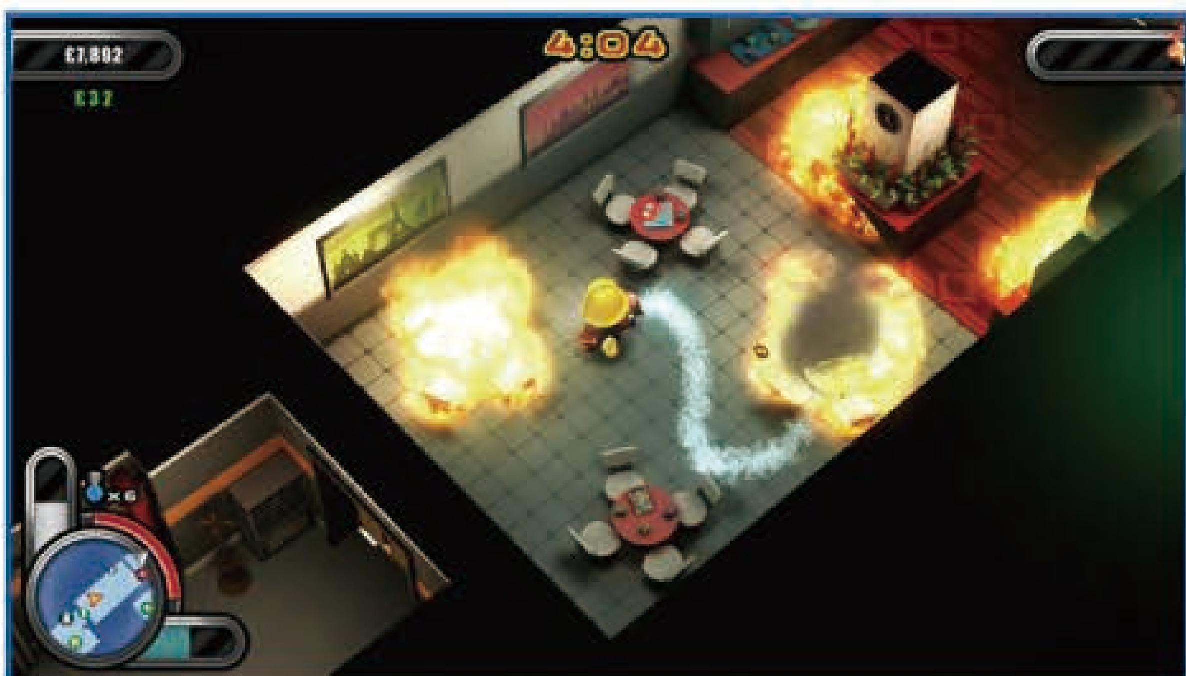


港服



游戏名称	火中英雄	机种	PSV
游戏原名	Flame Over	游戏类型	动作
游戏语言	英文	发售时间	2016年4月7日
奖杯总数	36（铜杯20、银杯10、金杯5、白金1		

本作是一款动作游戏，玩家需要扮演一名消防队员，冲进火海与时间赛跑扑灭火源，拯救他人！游戏最大的特点是随机生成的关卡，采用了3D俯视的视角，玩家需要在场景内不断游走，扑灭被门隔开的一个个火场。流程共有四大关卡，攻关难度较高，需要玩家准确把握灭火的诀窍，不然难以在限制时间内过关。高难度自然也提升了白金的门槛，奖杯项目严格考验玩家对灭火流程的熟悉程度以及操作要求等综合能力，必须先精通游戏方式才有可能白金。



日服 港服



游戏名称	真实斗士	机种	PSV
游戏原名	Reality Fighters	游戏类型	格斗
游戏语言	日文 / 英文	发售时间	2012年2月22日
奖杯总数	30（铜杯18、银杯5、金杯6、白金1）		

这是一款风格搞怪雷人的格斗游戏，可以用真人的脸来创建角色，不过脸经常会变很拧巴。同时还可以用真实场景当成对战舞台，并利用丰富多彩的换装道具充分玩出个性。当然，这并不是一款严谨的格斗游戏，平衡性问题很多，但滑稽热闹才是游戏的宗旨。本作的另一个特点是奖杯难度低，是标准的奖杯神作。单机部分七小时左右就能搞定，剩下一个联机奖杯有点麻烦。不过此次限免玩的人多了，刚好有了填坑的机会。

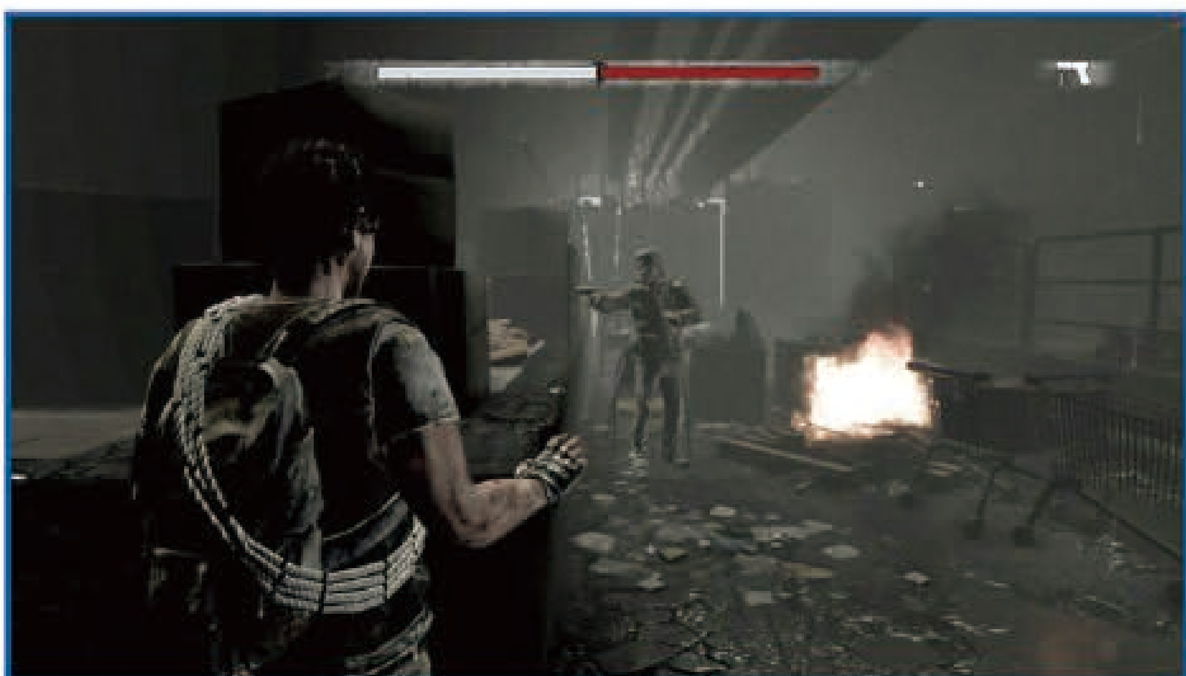


港服 美服

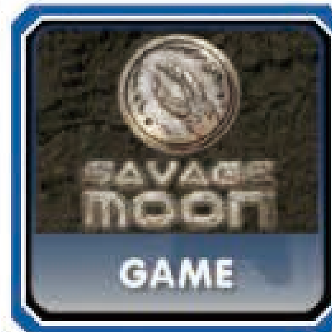


游戏名称	我还活着	机种	PS3
游戏原名	I AM ALIVE	游戏类型	动作
游戏语言	英文	发售时间	2012年4月5日
奖杯总数	12（铜杯7、银杯4、金杯1、白金0）		

本作是一款末世求生游戏。美国芝加哥被地震摧毁，人类社会顿时陷入恐慌，主角必须在这座荒凉的城市中为生存而奋斗。作为容量不大的下载游戏，约5小时便可流程通关。游戏的色彩、整体氛围都较为压抑，比起恶劣的自然环境更要提防险恶的人心，玩家需要在这种环境下利用解谜与攀爬技巧克服困难。体力条也是本作的一大特色，如果体力耗尽就需要操作角色休息。本作的奖杯难度不高，值得末世游戏爱好者尝试。



港服 美服



游戏名称	荒蛮之月 老兵的奖赏	机种	PS3
游戏原名	Savage Moon Veteran's Awards	游戏类型	策略
游戏语言	英文	发售时间	2009年1月22日
奖杯总数	20（铜杯15、银杯3、金杯2、白金0）		

这是一款经典的PSN塔防游戏。作为6年前的游戏，画面自然不能太期待。玩家要利用各种塔防单位，抵抗前来进攻的名为Insectocytes的虫族大军，保卫采矿场的安全。在保护基地免受破坏的同时，利用杀死敌人获得的金钱，也可以购买更为强力的军需品。游戏关卡众多，越往后的关卡敌人越强，而玩家可以使用的武器越多，过关后获得的矿产也会更加丰富。游戏具有相当高的难度，并且还追加了高难度的DLC。



港服 美服



游戏名称	丧尸	机种	PS4
游戏原名	ZOMBI	游戏类型	动作冒险
游戏语言	日文 / 英文	发售时间	2015年8月18日
奖杯总数	21（铜杯4、银杯8、金杯8、白金1）		

《丧尸》是曾经登陆过Wii U的《丧尸U》移植到次世代平台后的版本，游戏的画面素质比起Wii U版并没有太大变化，并且精简了一些特殊操作和元素，但还是非常充分地保留了游戏本身的核心乐趣。玩家表面上操作一位幸存者，在爆发丧尸危机的伦敦当中求存。但实际上玩家扮演的是一位躲在监控背后的人，所以当目前操作的幸存者死去，玩家就会随机转而扮演另一个幸存者，并可以通过杀死之前扮演的幸存者变成的僵尸取回自己的物品。



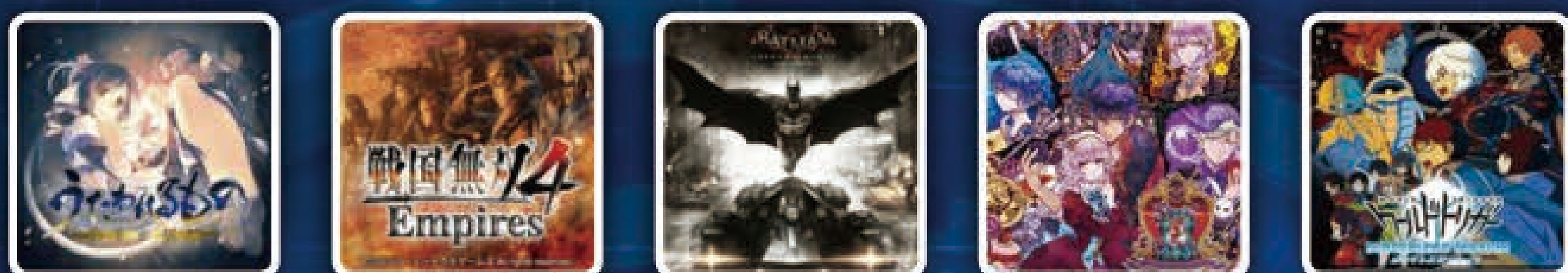
港服 美服



游戏名称	死星	机种	PS4
游戏原名	Dead Star	游戏类型	射击
游戏语言	英文	发售时间	2016年4月5日
奖杯总数	48（铜杯36、银杯8、金杯3、白金1）		

融合了太空飞船战斗和角色扮演元素的《死星》，是一款带有崭新体验的多人在线游戏。玩家在游戏中扮演的宇宙飞船的驾驶员，能够通过战斗获得大量的掉落物品并提升自己的等级，再通过变化多端的飞船改造系统和涂装打造出属于你自己独一无二的飞船，并且通过联网和朋友们一起并肩作战，挑战巨型而且火力点众多的战舰，又或是进行最多10对10的大规模网战，通过在太空当中与玩家对抗来证明自己作为驾驶员的技术。





DLC天国

"DLC 天国"栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。



《家里蹲奋斗记 防伪》追加内容



机种	PSV	售价	50～400日元
服务器	日服	推荐度	★★★★★

本作于3月17日开放配信后，同期放出的"大家制服变更セット"可以改变房东萌妹子的外观服装，同时还有提升冒险者经验值、职业经验值、道具掉落率、采取效率、任务报酬，以及减少精灵派遣时间的实用系统设定（官方金手指）。之后的DLC还追加了最上级职业"侍"、"巫觋"、"セルヴァン"和"エクスキューショナー"。而最新的DLC"绝海の4塔"追加了4个迷宫和1个城镇，还有全新的冒险者，400日元物超所值。



《大航海时代 Online》扩展版本：Age of Revolution



机种	PS4	售价	免费
服务器	日服	推荐度	★★★★★

化身为在线网游的《大航海时代》，日前放出了最新扩展版本《Age of Revolution》。该版本重现了令世界发生剧烈变化的"工业时代"，各个国家都兴起了新的变化，蒸汽机关与近代火器开始出现，势必令玩家的游戏方式和体验产生极大的变化。该版本为免费更新，并且直接适用于玩家已经购买的在线入场券。另外随着版本更新，官方也开始放出"Virtual pack"的付费下载（4104日元），购买该礼包可以获得大量装备品和特典道具。



《数码宝贝世界 next Order》1.02 补丁



机种	PSV	售价	免费
服务器	日服	推荐度	★★★★★

这是官方于4月14日放出的更新补丁，主要包含新故事剧本和游戏平衡性调整。故事剧本方面追加"ウン命の大击争"的内容，主人公需要面对降临于数码世界的新"危机"，需要达成一定条件才能游玩此章节。游戏平衡性调整方面则增加了建筑资材的保持上限，由100增至200；从异次元BOX进行的通信对战也增加至1日3次。除此之外，游戏的动作安定性也得到提升，并修正了部分BUG，在更新补丁后标题画面会变成夕阳版本。



《子弹少女 2》追加内容



机种	PSV	售价	200～1500日元/13～101港币
服务器	日服/港服	推荐度	★★☆☆☆

本作随发售日一同推出第一弹DLC，其内容包括操作角色、主推角色和新盘问道具。操作角色"雪城琉水"是在游戏中完成某个特定条件后才能当成操作角色参战的。而购买此DLC后便可以无视条件、直接在フリーモード（自由模式）中使用。主推角色共有14名，可在战斗地图、战绩画面、游戏选项画面中担任领航员。单个购买则是一人150日元/10港币，均可在游戏中的购买部购买。新盘问道具则是DLC专属，在盘问特训中各有不同的特殊效果。



《电击文库 战斗巅峰 再燃》追加角色



机种：PS3/PS4/PSV　售价：800 日元 /51 港币
服务器：日服 / 港服　推荐度：★★★★★

让轻小说出版社“电击文库”旗下作品的男女主角们齐聚一堂展开对战的正统格斗游戏《电击文库 战斗巅峰 再燃》，在 3 月下旬放出了全新角色——来自轻小说《线上游戏的老婆不可能是女生？》的男主角“卢西安”以及女主角“亚子”的下载。两位角色虽然身着奇装异服，但其实都是来自网络游戏中的角色打扮，让本作中的线上游戏角色组合又多了一对。该DLC内容仅适用于1.03版，玩家需要事先完成补丁的更新。



《新次元游戏 海王星 V Ⅱ》追加内容



机种：PS4　售价：免费～ 203 港币 / 免费～ 14.99 美元
服务器：港服 / 美服　推荐度：★★★☆☆

由于《新次元游戏 海王星 V Ⅱ》的中文版（新次元游戏 战机少女 V Ⅱ）和美版比日版晚了将近半年发售，因此港服和美服的 DLC 也到今年才陆续推出，目前已经基本跟上日服的进度。包括 3 个等级上限提升包，Nitroplus、噬神者、百万亚瑟王等新角色，还有一些这些厂商 / 系列代表角色的联动服装，以及其他泳装和饰品等等。另外还有一些高难度的斗技场任务，也有相应的 DLC 强化武器供玩家下载，其中高难度任务都是免费推出的。



《COD 黑色行动Ⅲ》DLC 2：ECLIPSE



机种：PS4　售价：1728 日元 /117 港币 /14.99 美元
服务器：日服 / 港服 / 美服　推荐度：★★★★★

本作的最新 DLC 现已推出，并包含于季卡中，购买了季卡的用户可以免费下载。内容包括 Spire、Knockout、Verge、Rift 四张多人对战地图，以及一张丧尸模式地图：绝望之岛（Zetsubou No Shima）。绝望之岛的故事接续上个DLC，讲述四小强来到了一个热带小岛上，这里出没着可怕的日本丧尸，以及各种怪力乱神的超自然现象。要想揭开 115 元素的真相，以及瑞奇陶芬的阴谋，你仍需花费大量时间和精力来完成隐藏的彩蛋。



《死或生 5 最终决战》季节包 4



机种：PS4　售价：10000 日元 /721 港币 /92.99 美元
服务器：日服 / 港服 / 美服　推荐度：★☆☆☆☆

不知不觉间，《死或生 5 最终决战》的季卡已经出到第 4 弹了，价格依然相当感人。这次的季节包 4 收录了未来推出的 4 组服装包以及 1 个追加场地。这 4 组服装包将以每月 1 组的形式推出，4 月为 16 套，5 月为 16 套，6 月为 16 套，7 月为 30 套，追加场地将于 7 月推出。尽管玩家也可以在未来分开购买心仪的服装，不过购买季节包的话不仅更省钱，而且还会获赠绫音的服装深山凤。这是绫音的经典蓝色服装，设计上略有改动。



《辐射 4》追加内容“自动金刚 + 废土工坊”



机种：PS4　售价：648 ～ 1296 日元 /39 ～ 78 港币 /4.99 ～ 9.99 美元
服务器：日服 / 港服 / 美服　推荐度：★★★★★

时隔半年后《辐射 4》终于推出了两款DLC，前一款《自动金刚》主打机器人改造，玩家可以通过一个约有三小时游戏时间的支线任务掌握这个新元素，并获得一个能够改装的机械人同伴，同时玩家也可以改造现有的机械同伴。而在《废土工坊》当中，营地建设系统当中会增添数十种新的可建筑或建设物品，其中包括了能够让玩家抓捕废土上各种生物甚至是人型生物的囚笼，玩家还能够把它们放出来，让他们进行一场生死决战。



《火影忍者 疾风传 究极忍者风暴 4》季票



机种：PS4　售价：1620 日元 /155 港币 /19.99 美元
服务器：日服 / 港服 / 美服　推荐度：★★★★☆

目前本作的季票已经更新了两弹 DLC 内容，每一弹 DLC 中都会更新不少新角色、新奥义、角色服装以及剧情战斗等内容。已经配信的前两弹DLC“鹿丸传”和“我爱罗传”分别讲述了游戏人气角色奈良鹿丸和我爱罗在第四次忍界大战之后的故事，制作组称季票最终将为玩家提供近十小时的剧情内容。同时配合最新的剧场版电影《火影忍者 博人传》，鸣人和佐助也更新了电影中的全新造型，招式动作也有所改变。



蓝光最新出碟推荐

2016年3月～2016年4月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 苍穹 美编 香山



房间 Room

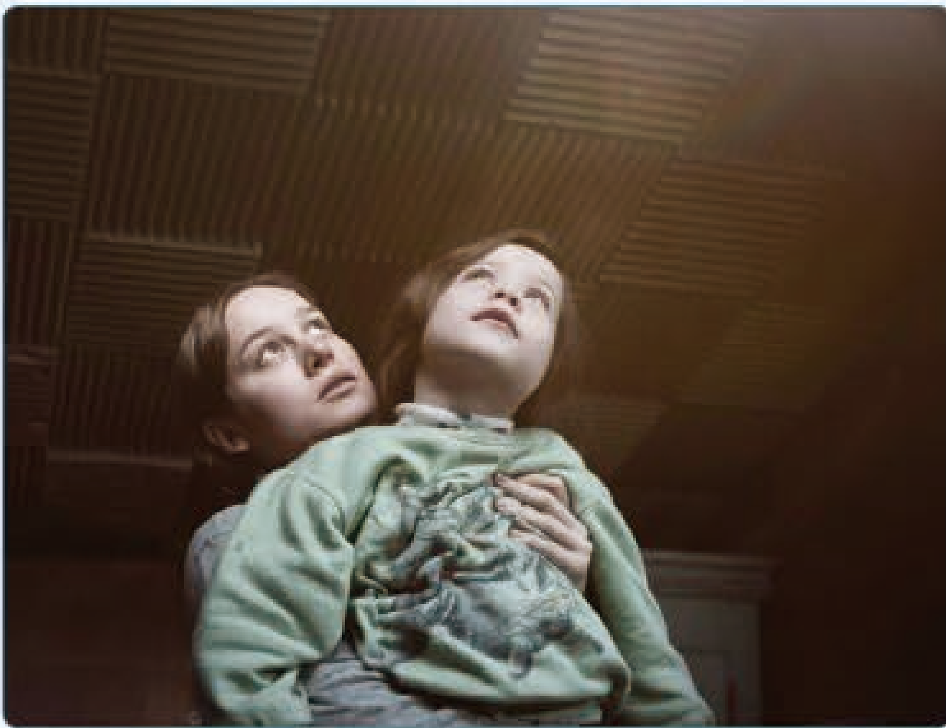


IMDB 评分 8.3

BD发行	2016年3月1日	年份	2015年9月4日
类型	伦理/家庭/剧情	容量	50GB×1

密室囚禁，通常被认为是岛国“伦理片”最为热衷的题材。擅长制造B级血浆片的狮门影业的这部《房间》，却拿着这个通常就是“变态”代名词的题材搞起了“小清新”。故事讲述女孩乔伊被名为“老尼克”的变态大叔强奸后，关进了后院的棚屋，期间生下了儿子杰克。靠着施暴者偶尔送来的物资，可怜的母子两人在狭小的环境中艰难度日。为了能够让杰克拥有完整的童年，母亲竭尽所能为他编织起一个美丽的童话，绝不将自己的悲惨身世、还有关于“外面的世界”的半点痕迹泄露给他。影片的前半段，犹如一部密室囚禁版的《美丽心灵》，拍得无比工整，母子二人在封闭空间内的各种互动，将纳粹集中营中那个笑中带泪的故事的温情感放大到了极致。然而当通常在此类影片放到最后才出现，甚至根本就没有写在剧本里面的“脱困”情节提前上演之后，故事的矛盾冲突才刚刚展开。

影片的意义，在于探讨所谓“自由”对于人类的终极意义。导演交给观众的观测对象，就是本故事中年仅五岁、犹如一张白纸一般的小男孩。对于他来说，“自由”二字之所以毫无意义，并不是因为自己不曾见过墙外的世界，而是自己从未感受过不自由——正是因为母亲对自己身体和心灵的百般呵护，“房间”对于自己来说是一个充满爱意和美好回忆的小天地。对于母亲来说，“房间”是一个物理性、空间性的实体监牢；而对于小男孩说，它更则更像是一个精神概念。简单的故事和场景，所包含的社会学隐喻却发人深省。



奎迪 Creed



IMDB 评分 7.8

BD发行	2016年3月1日	年份	2015年11月25日
类型	动作/家庭/运动	容量	50GB×1

提到拳击片，我们自然会想到史泰龙的经典《洛奇》。被誉为“洛奇7”的《奎迪》并不是一部沽名钓誉之作，它的确传承了前者的精神，并且巧妙地利用了这部经典的一些人物关系。比如本片中立志于成为新一代全坛霸主的主角，是此前被洛奇打败的重量级拳王阿波罗・奎迪的私生子，而担任其教练的，正是已经年过70、连《敢死队》也拍不动了的史泰龙自己！

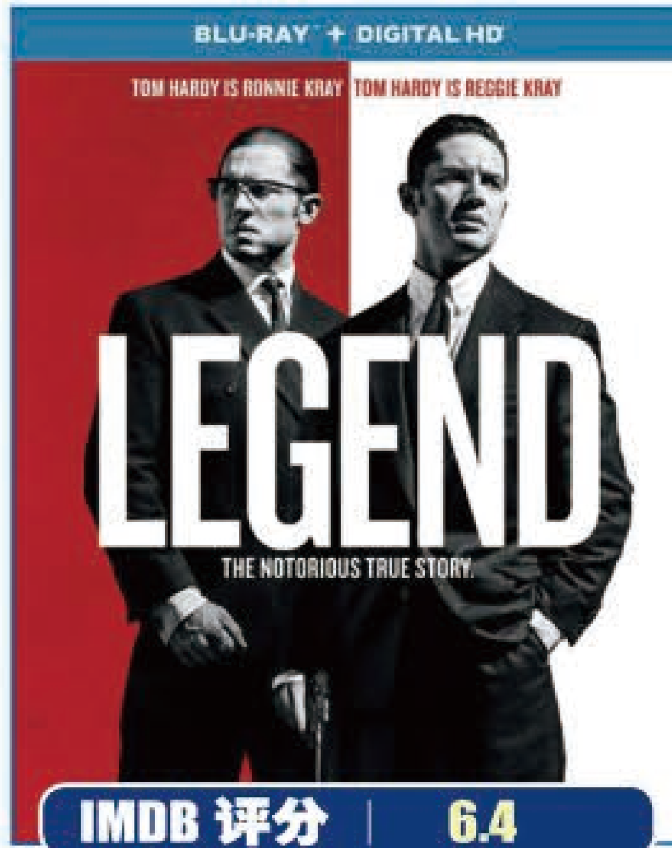
低谷到高峰的转变，穿插各种煽情元素和刺激的动作场面……搏击题材的励志电影永远都是一样的配方，一样的味道，想拍出新意已经很难了。这部《洛奇》后传干脆杜绝了一切的噱头，将拳击手的日常拍得简单纯粹，同时又惊心动魄。

在剥去拳击励志的外套之后，《奎迪》的内核实际上是一个关于“父与子”的故事（尽管老少两代人并无血缘上的交集）。史泰龙一改过去的面瘫表情，举手投足间既有充满父爱的慈祥，也有亲历过沧桑的智慧与从容，依然刚毅的眼神中又不时流露出对逝去青春的留恋，或许这就是一代动作片天王此刻内心的真实写照。此次能够荣获奥斯卡最佳男配角提名虽说有评委们找绿叶的嫌疑，但从另一方面来看也是对老爷子演技的一种肯定。

当然，观众之所以选择这样的影片，不是去看家庭琐事，而是拳拳到肉的擂台较量，而这恰恰是《奎迪》真正让人震撼的地方。全片的三场拳击场面，完全杜绝了快速淋漓的剪辑和夸张的镜头语言，全部采用此类电影导演几乎不敢使用的“一镜到底”式拍法——当然在拳击爱好者看来，打的的确是有几分假，毕竟把主演打进医院了，谁还来继续拍?



传奇
Legend



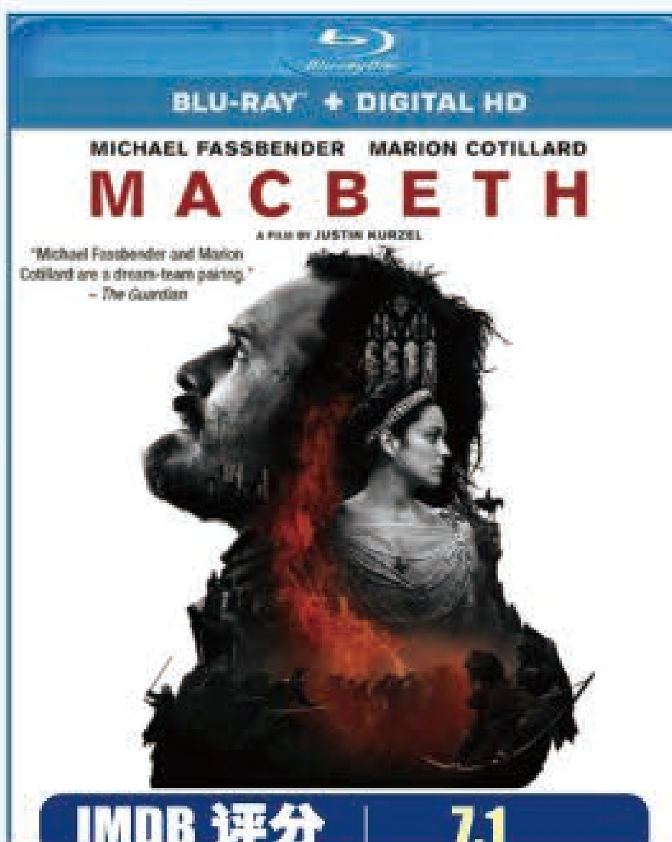
BD发行	2016年3月1日	年份	2015年9月9日
类型	动作/传记/犯罪	容量	50GB×1

一个黑帮犯罪帝国的建立，永远都是从一开始抢地盘时的街头暴力，到收保护费、走私军火、贩毒这样的“经济活动”，最终渗透进商界、政界、娱乐界，让自己变得不可撼动。和我们熟悉的那些发生在洛杉矶和芝加哥的黑帮故事不同的是，本片讲述的是发生在“腐国恶土”——上世纪60年代伦敦东区的故事。枪械管制并没有让这里的黑帮活动稍微“平和”一些，相反，手中没有枪的匪徒们下手更狠。这片混沌之地上的每一个人，无论是政客、警察还是民众，上流社会还是街头混混，本质上都是一丘之貉，因为他们的心中毫无道德感可言。正如影片中的一句对白，“罪犯也好，黑帮也好，无非就是生意，和其他生意没有区别”。穿行在酒吧林立、霓虹闪烁的伦敦中的东区大佬克雷兄弟俩人，坐拥着自己打拼来的生意，张望着更大的世界，也终将迎来自己的毁灭。

本片相对于美国黑帮片的区别，除了“诡异”的伦敦东区口音以外，还有独特的女性视角切入点。“汤老湿”一人饰两角，以兄弟二人的决裂过程构成影片的主线。与《教父》中家族传奇崩塌之后给观众带来的唏嘘感不同的是，本片兄弟阋墙的过程更加发人深省：无论他们所处时代的道德已经崩塌到了何种地步，置身其中的每一个人都必将迎来属于自己的关于善恶的终极选择，同时接受来自命运的审判。



麦克白
Macbeth



BD发行	2016年3月8日	年份	2015年12月4日
类型	历史/战争/剧情	容量	50GB×1

《麦克白》是莎翁名著之一，同名主人公也是这位文学巨匠创造出的最具男子气概的悲情英雄。这样的题材用今天流行的话来说，就是一个超级IP。在贾斯汀·库泽尔之前，麦克白的故事被无数次搬上大银幕，仅来自于顶级导演的作品，就有1948年奥逊·威尔斯的同名作，1957年黑泽明的《蜘蛛巢城》，1971年罗曼·波兰斯基的《麦克白的悲剧》。这些影片虽然风格迥异，但主题依然是用各自的电影语言来诠释麦克白悲剧的根源——他的败亡是一场关于性格的悲剧，源自对权力欲和占有欲的无限膨胀。另外一个共同点，就在于这些改编电影没有一部是迁就观众口味的商业片，似乎只要一提赚钱，就会亵渎莎翁一样。岂不知即便对于英国新生代观众而言，也没有多少人能够钻进“英语文言文”的世界了。

库泽尔试图用现代人的视角和知识储备，来对麦克白的故事进行另辟蹊径的解读，借用独特的电影语言来深入挖掘主人公的心理世界。就拿主人公的性格来说，导演将他的种种缺陷，解释为了从杀戮战场上带回到现实生活中的创伤后遗症，也就是玩家们非常熟悉的四个字母——PTSD，所有导致其悲剧命运的原因，均建立在这一大胆，却又合乎逻辑的设定之上。

本片并不是照本宣科地进行一次“绘本故事”的大银幕演出，除了各种巧妙的改编以外，其视觉系风格也足以闪瞎观众们的钛合金狗眼（很多地方让人联想到“渣导”的“斯巴达”作风）。既柔化了戏剧的僵硬，增强了代入感，同时又创造出了摄人心魄的魔幻气氛，难怪《刺客信条》电影版要找这样的导演来做了！



海洋深处
In the Heart of the Sea



BD发行	2016年3月8日	年份	2015年12月11日
类型	伦理/灾难/冒险	容量	50GB×1

《孤筏重洋》、《一切尽失》、《坚不可摧》、《少年派的奇幻漂流》……近年来优秀的海洋求生题材电影辈出，而且部部都有新意。即便如此，观众们还是对《海洋深处》充满了期待。一来是本片故事取材自赫尔曼·梅尔维尔的《白鲸记》，二来则是强大的阵容。确切的说，本片讲述的是《白鲸记》的后传，也就是幸存的船员是如何在丧失行动能力的捕鲸艇上绝望漂流三个月、靠骇人听闻的残酷手段艰难求生的故事。

相对于IMAX巨幕呈现下的暴雨、怒涛、巨浪这些视觉奇观，观众们更期待此前无良媒体炒作出来的诸如“船员自相残杀”、“人相食”这样的噱头，但正片却是一部拍得相当工整的纪实性影片。影片着重表现的是人性贪婪，但这并不完全体现在幸存者不择手段地争夺有限的生存资源上，而是通过这场残酷的求生之路，来放大人与自然之间的矛盾，正如片中大副的质疑“到底是我们太贪婪，还是这些鲸太难对付？”

坚守人性底线，是如今灾难题材影视作品的伦理标杆。在文明秩序崩坏的末世之中，伦理道德逐渐被弱肉强食的丛林法则所代替，幸存者微妙、难以定性的内心世界也会不可避免的被黑暗所吞噬。所以为了不被拖入深渊，我们必须坚持理性。然而《海洋深处》却告诉我们，在真正的极端环境之下，只有残酷才是至高的理性。相信看完本片之后的你，会对《三体》中的维德大神所说的“失去人性，失去许多；失去兽性，失去一切”，又多了一层认识。



权力的游戏 第五季
Game of Thrones: Season 5



BD发行	2016年3月15日	首播	2015年4月12日
类型	奇幻/战争/政治	容量	50GB×4

马丁老爷子已经是公认的“虐主角三八红旗手”，不甘示弱的HBO台《权力与游戏》剧组，又通过第五季中的各种惨绝人寰的高能时刻告诉观众——其实还有人下手更狠！过去的第五季，正可谓是该死的都死了，不该死的也死了，虐心戏码接踵而至，各种补刀飞起。无论是剧集党还是原著党，对于“黄暴殴”这种屠刀霍霍的行为，均表示“我不能接受！”《权力的游戏》已经在平行世界的康庄大道上渐行渐远了，不过在“凡人皆有一死”这个问题上，HBO还是绝对忠于原著精神的！

当然，《权力的游戏》不是一部单纯拍给《冰与火之歌》读者看的魔幻大戏，不仅改编要符合影视化的表现模式，而且第五季中对主线故事的大幅度改动，也是为了未来的第六季打下基础，毕竟老马丁的新一卷小说的创作才刚刚开始，已经走到前面的HBO必须提早将故事纳入属于自己的轨道。本季除了在故事再创作的问题上争议较大以外，在素质上还是保持了高水准，尤其是对大场面的投入完全不惜成本，“艰难堡大战”一集体现得尤为明显，完全可以说到达了3A级魔幻大片的水准。即将播出的第六季，吸引观众的不仅仅是诸多视点角色的命运沉浮，我们更期待编剧们能够在摊子铺得太大、齐头并进的线索太多的现状之下，用更加合理的手段来归拢剧情，而不是继续将“割韭菜”进行到底。



大空头

The Big Short



IMDB 评分 | 7.8

BD 发行	2016年3月15日	年份	2015年11月12日
类型	金融 / 剧情 / 传记	容量	50GB×1

2008 年美国次贷危机所引发的海啸，至今余波未尽。关于这次金融危机的成因，好莱坞电影人已经拍摄过多部优秀作品，比如《监守自盗》、《大而不倒》、《利益风暴》，它们大都采用了严肃冷峻的风格，毕竟这件让很多美国中产阶级第一次感受到生存压力的事件，是不可能用嘻嘻哈哈的方式来讲的。

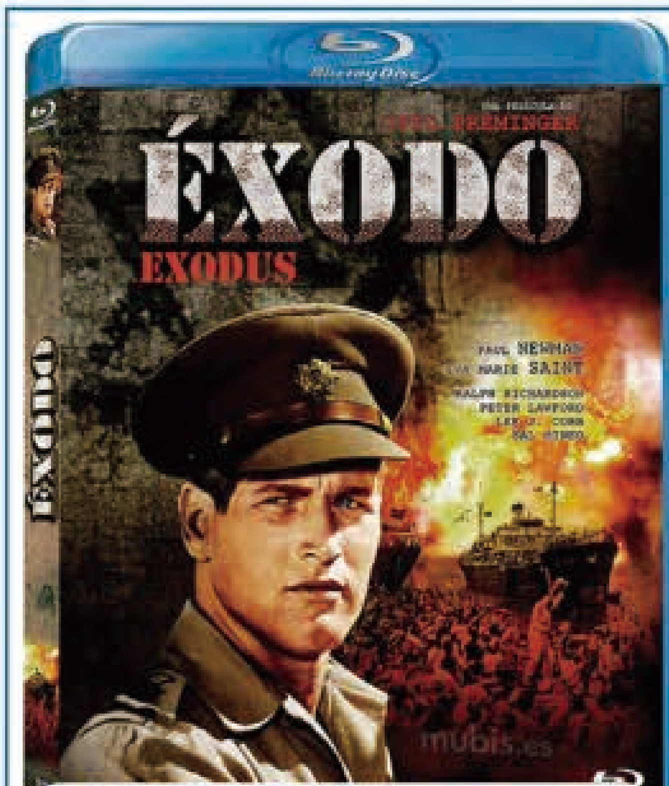
《大空头》的最大特色，就在于它用通俗易懂且看上去十分有趣的手法，来将次贷风暴的成因讲得入木三分。利用剪辑和镜头推移的方式，加上音乐元素的乱炖，让电影时而像纪录片，时而又像是三俗 Cult 片，身为喜剧片导演的亚当・麦凯在本片中正是用不同类型电影基调的大杂烩，创造出了一种末日崩溃前的混乱状态，和《华尔街之狼》有着异曲同工之妙。

本片的主角是四位很早就预见到这场旷日持久的危机的投机客，虽然他们所要做的依然是在危机中大赚一票，但这群靠本事吃饭、赌上身家性命的金融精英更像是一群洞察者。在这场资本的游戏里，聪明人通过财阀们的愚蠢、贪婪与狂妄闷声发大财，他们的所作所为不能用非黑即白的二分法来进行评判。资本界的弄潮儿们张口便是"价值投资"，这是代表"阳"的一面。但当经济下行的时候，投资人会拼命做空，这是"阴"的一面。阴阳不具好坏烙印，动机和根源才是。也正是这群不修边幅、满口胡喷的男人，将相当枯燥和专业的金融题材用各种花哨的方式表现成了一场狂欢盛宴



出埃及记

Exodus



IMDB 评分 | 6.8

BD 发行	2016年3月15日	年份	1960年12月15日
类型	历史 / 剧情 / 战争	容量	50GB×1

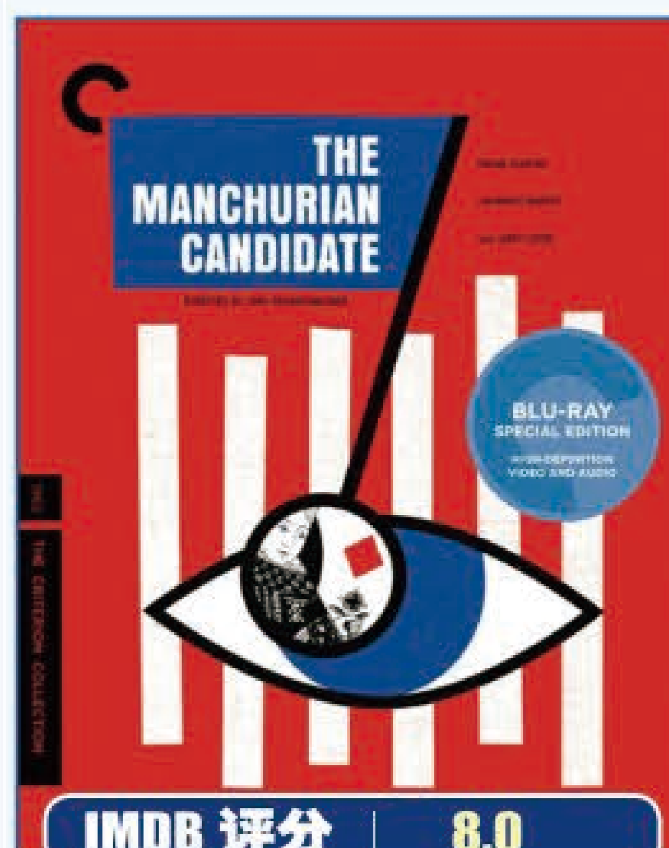
1960 年版《出埃及记》所表现的，是一个现代版的摩西出红海故事，即以色列的"建国大业"。1947 年的中东大地上，还没有"以色列"这个国家，只有在英国占领军管辖下的塞浦路斯 Karaolos 难民营中的数千犹太人。出于政治原因，英国当局拒绝这些人前往巴勒斯坦地区建设自己的国家的要求。Ari Ben Canaan，这位参加过二战的英国陆军犹太旅的前任上尉私自将 611 名犹太难民送上了货轮开往中东，获知这一消息的英国人立刻进行围追堵截。难民们发动绝食抗议，甚至不惜炸掉整艘轮船以换取民族自由。最终，610 名难民踏上了圣城的土地(基地医生在绝食活动中不幸身亡)，然而等待他们的危机才刚刚开始。



犹太势力在美国政经界的地位，美以关系的铁杆程度……这些自然是不需要进行科普的。作为一部美国人视角下的反映以色列建国的传记电影，它的鲜明立场自然无需多言。难能可贵的是，本片并没有对巴勒斯坦人进行任何的妖魔化，反而表现出了二战时期阿拉伯人对犹太人的深情厚谊，也没有对以色列建国过程中的各种与恐怖分子无异的暴力活动进行任何的掩饰。导演奥托・普雷明格从多个角色的角度来重现以色列在 1948 年建国初期的历史，对于观众理解今日中东乱局的历史成因也有一定帮助。

谍网迷魂

The Manchurian Candidate



IMDB 评分 | 8.0

BD 发行	2016年3月15日	年份	1962年10月2日
类型	悬疑 / 剧情 / 惊悚	容量	50GB×1

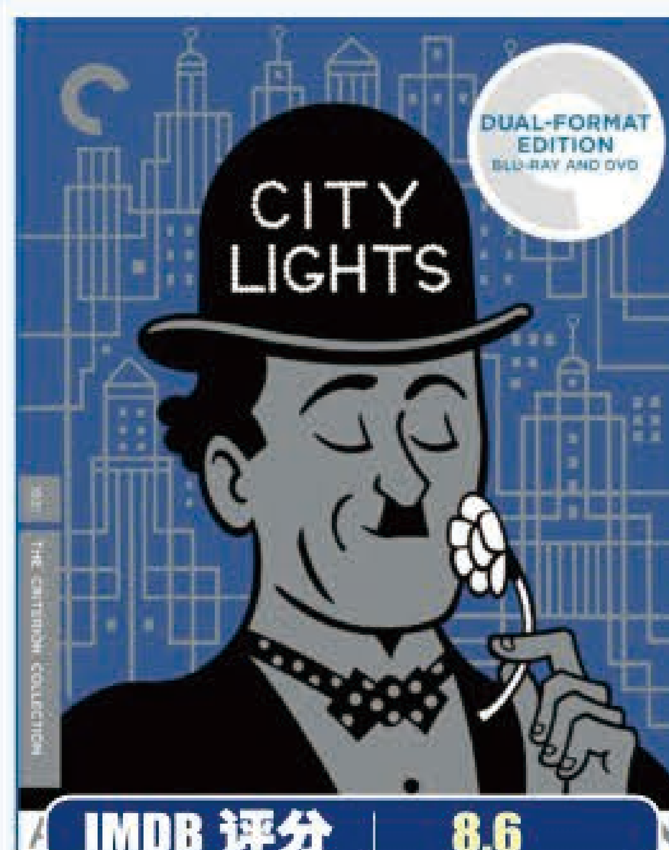
很多人接触到的《谍网迷魂》，是 2004 年的"丹泽尔・华盛顿版"，该片将时代背景从冷战更改为了海湾战争，虽然导演依然在试图复制原作的心理惊悚风格，但由于"伊拉克军队绑架美国军官洗脑"的故事毫无说服力，使得 1962 年版的黑色怪诞气质，彻底变成了扯淡。因此如果你想见识一下以《国土》(它也是改编自以色列电视剧《战俘》)为代表的"Sleep Agent"题材间谍影视作品的原型，那么此次发行的老版蓝光，自然就不容错过了。

本片的谍战只是一个篮子，里面装的还是心理故事和政治阴谋，也映射了家庭关系，客观看来，没有一样是属于卖座的元素，但叠加在一起却产生了奇妙的化学反应。故事发展融合了幻想与象征，梦境同现实两条线索相互推进，彼此交错进行。作为一部麦卡锡主义的政治惊悚电影，它不仅渲染了敌对意识形态的恐惧，而且也同时讽刺了美国的左派和右派，具有一定的"进步意义"。



城市之光

City Lights



IMDB 评分 | 8.6

BD 发行	2016年3月22日	年份	1931年1月30日
类型	喜剧 / 剧情 / 爱情	容量	50GB×1

一部真正可以流芳百世的喜剧，让人记住的地方并不是那些爆笑的瞬间，而是在欢乐之余的一丝悲情思考，就像紫霞留在至尊宝良心的那滴眼泪——卓别林名作《城市之光》恰恰就是这样一部作品。卓别林电影所追求的其实并不是纯粹意义上的喜剧，而是一出出抒情悲喜剧，既能让我们捧腹，也能让我们流泪。

卓别林在本片中塑造了的不仅仅是一个荒诞不经的角色，这个流浪汉虽然可怜，但绝不可悲，在假丑恶横行的大都会中，他拼尽全力寻找自我价值，努力帮助别人，为这个冷漠灰暗的世界传播正能量，点亮一盏盏的城市之光。纵然世人投向他的皆为白眼，但这个快乐的流浪汉依然以不卑不亢的姿态昂首向前，他是阶级社会的异类，却代表着人类宝贵的真善美。沉浸在这样的故事中，1931 年好像并不遥



远，喜剧之王在近一个世纪之前所讲述的这个故事，依然可以穿越时空和影像的载体，触摸到现代人内心深处最柔软的地方。

需要特别指出的是，这是卓别林影视生涯中的第一部有声片，但全片没有一句对白，因为他仍认为对话会破坏演员的表演。虽然这体现着大师对新技术的保守立场，但从另一个侧面也可以看到卓别林对喜剧表演艺术的极致追求。

老爸当家
Daddy's Home



BD 发行	2016 年 3 月 22 日	年份	1931 年 1 月 30 日
类型	喜剧 / 剧情 / 家庭	容量	50GB × 1

作为目前好莱坞喜剧界的绝对一哥，威尔·法瑞尔仍然保持了相当高的活跃度，无论是导演、编剧还是主演都样样精通，虽然近年来的作品水准明显下降，但至少还是在美式喜剧的及格线之上。而马克·沃尔伯格这位长期以来混迹在群战片中的伪硬汉，在厌倦了特种兵、盗贼、杀手等枪不离手的角色之后，也开始培养自身的喜剧细胞，而且他们六年前就在《二流警探》中搭档过一次，并且火花擦得漂亮。现在，这一对二货又当起了同一个孩子的老爸，确切的说，一个是身为中产阶级的软蛋慈父，一个则是一身机车党打扮的混账生父。在围绕“争宠”这个问题上，两位老爸使劲浑身解数，开启了一场互撕大战，只为维护自己在孩子心目中的英伟形象。



虽然本片在取材上相当新颖，不过主要的搞笑模式还是延续了美式家庭喜剧片的传统，屎尿屁笑话和荤段子齐飞。两位男主角的身分是对抗式的，但又有些爱情片的意味，从相识、相恋、矛盾分手，最后在所有纠纷化解、两人互相发现互补品质之后走向美满幸福……腐女们亦能从中看到不一样的味道！

遗弃
Forsaken



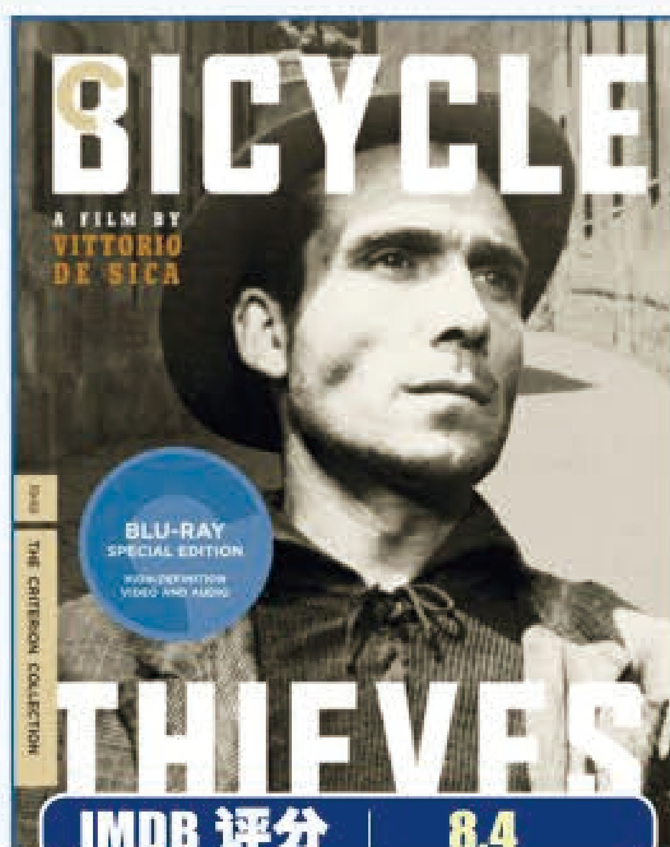
BD 发行	2016 年 3 月 29 日	年份	2016 年 2 月 19 日
类型	西部 / 剧情 / 家庭	容量	50GB × 1

提到基弗·萨瑟兰，大多数人首先想到的经典人物形象就是《反恐 24 小时》中的超级硬汉杰克·鲍尔，他成就了这一角色，这一角色反过来也成就了他，以至于之后无论萨瑟兰演什么题材，观众总觉得在眼前晃悠的就是跑错片场的鲍小强。话说幸亏小岛秀夫给《MGSV》中大首领安排的台词不算太多，否则就连潜入游戏玩家们都会产生“小强乱入”的错觉了。

这部西部题材的《遗弃》，讲的是在内战中当过兵的浪子回头，同身为传教士的迂腐父亲和解，继而铲除恶棍的简单故事。它的最大看点，就在于两代小强——基弗·萨瑟兰和已经七十高龄的唐纳·德萨瑟兰联手贡献了一次真实的父子情谊。在身为老戏骨的“真·老爸”的言传身教之下，“小强”一改过去除了吹胡子瞪眼就是抄家伙胡砍乱杀的极端表演方式，无论是情感还是动作演绎都相当内敛。大银幕上媲美风光片的壮丽自然景观，舒缓的节奏，还有娓娓道来的细腻情感演绎，在主演了这样一部电影之后，鲍小强的演艺生涯是否会迎来一个拐点？



偷自行车的人
Bicycle Thieves



BD 发行	2016 年 3 月 29 日	年份	1948 年 11 月 24 日
类型	犯罪 / 历史 / 家庭	容量	50GB × 1

本栏目推荐过不少经典老片新出蓝光，这些作品中的绝大多数不仅对于新生代观众而言闻所未闻，就连上了年纪的老同志也是完全陌生。不过有一部作品，却是广大 50、60 后在孩提时代都或多或少接触过的，这就是讲述罗马战后底层市民生存百态的《偷自行车的人》。身为意大利左翼导演的维托里奥·德·西卡的这部反映“无产阶级”生活的电影，出人意料地能够在当时政治氛围浓郁的中国上映，宣传目的你懂的！

不过，本片的基调绝非“充满了对资本主义制度的血泪控诉”，虽然这个讲述一对父子艰难求生的故事让人观后无比悲伤，但表现过程中却没有表现出丝毫的愤怒情绪，正所谓是“哀而不伤”。剧情可以用一句话来概括，但让我们沉浸其中而不能自拔的，却是这个悲剧的真实力量。就算将这个故事放在世界上的任何一个角落，或者是搬到“物质文明极大丰富”的现代，它仍具有动人心魄的力量。



极盗者
Point Break



BD 发行	2016 年 3 月 29 日	年份	2015 年 12 月 25 日
类型	冒险 / 动作 / 剧情	容量	50GB × 1

1991 年女导演凯瑟琳·毕格罗携帕特里克·斯威兹、基努·里维斯等当时的一票小鲜肉，为我们带来了一部将极限运动与犯罪题材紧密结合的新视觉动作电影，这就是《Point Break》(当时被译作《惊爆点》)。它不仅在当年取得了丰厚的票房与良好的口碑回报，而且也改变了动作电影只能玩追车、搏斗和枪战这老三样的传统模式。之后的动作片，主角如果不玩点跑酷、攀岩什么的，实在是太掉价了。所以即便是“靓汤”这把五十老几的年纪，一样也要被迫着把自己用绳子挂在飞机外面拼命。

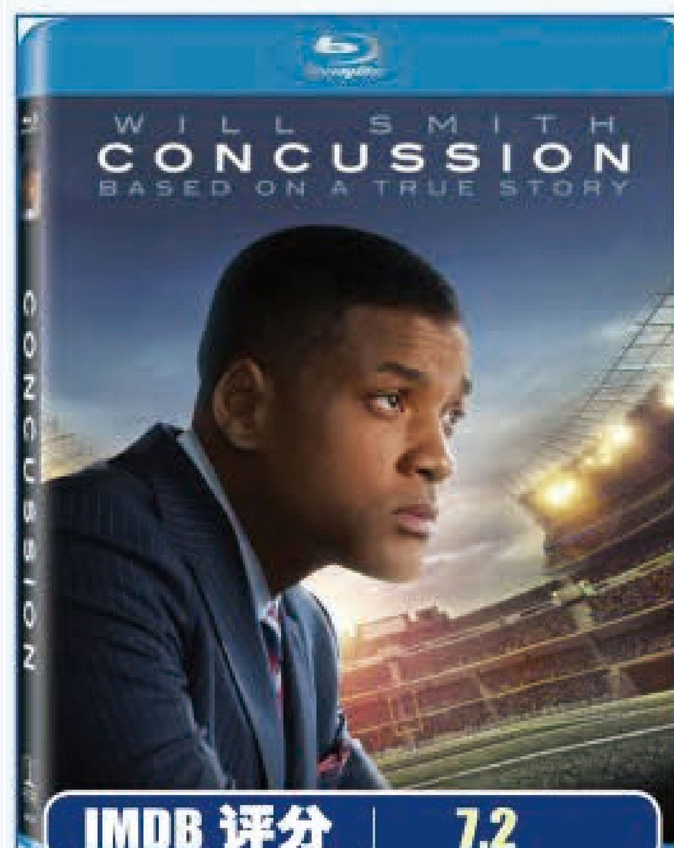
二十四年之后，当年的《惊爆点》以翻拍的方式再度登陆大银幕，然而观众

却一点也没有给面子，因为它的剧本实在是太扯淡了。不仅原作的兄弟情谊、犯罪心理学等等元素一概没有被发扬光大，而且处处都是逻辑硬伤。简单地讲，这帮匪徒就是专门赶在犯罪活动的间隙进行各种"No Zuo No Die"的极限挑战，而到了该抄家伙干活的时候，一个个又只能用起那些早就被动作片导演们丢掉的笨蠢办法了。至于文戏的处理，这部分的生硬指数甚至达到了让人怀疑分别负责一文一武的两个小组之间是否存在什么过节的地步，以至于要以互相拆台的方式来在观众面前怒刷存在感……

不过至少在一个问题上，新版还是体现出了对老版的无限崇敬，这就是对极限运动的处理。这种彰显渺小人类征服大自然勇气的冒险活动，靠任何电脑特技打造出来的效果均是苍白无力的。所以本片的越野摩托、冲浪、无保护攀岩、极限滑雪等等作死活动均为实拍，以至于前后共有三位替身不幸身亡，真的是一部堪称是用生命铸就的电影！



震荡效应
Concussion



BD 发行	2016 年 3 月 29 日	年份	2015 年 12 月 25 日
类型	运动 / 传记 / 剧情	容量	50GB × 1

本片的灵感来自于一篇医学论文，尼日利亚裔神经学医生奈特・奥玛鲁研究发现美式橄榄球员在进入中老年之后，有很大几率会由于过去的激烈身体冲撞而患上慢性脑病——足球、摔跤、跳水、还有专门（被）打脸的拳击运动员难道真的"大丈夫"？

身为医生的职业操守，驱使他将这一真相公布于众，然而势力庞大的 NFL 却千方百计对研究成果进行打压。作为片名的 Concussion，不光指的是橄榄球中运动员头部相互撞击的技术动作，而且也代表着主角在遭受事业和生活上的冲击，以及排除万难、战胜艰难险阻的超强韧性。当然，无论是作为一个新闻事件还是一段虚构的电影情节，本片所要表达的事实并不重要——证明了吸烟有害健康之后，再证明橄榄球可能导致脑残又能怎样，人类还是继续吸烟，没有"超级碗"的美国人依然活不下去。这一切背后最重要的博弈，就是如何从财阀和强权手中重新夺回属于每一个现代公民的知情权。



星球大战 原力觉醒
Star Wars: The Force Awakens



BD 发行	2016 年 4 月 5 日	年份	2015 年 12 月 25 日
类型	科幻 / 史诗 / 剧情	容量	50GB × 1

在《原力觉醒》赚得盆满钵满之后，JJ 大神不无傲娇地说："对于执导《星战》续集，其实一开始我是拒绝的！"的确，无论对于何等大牌的导演来说，他们所面对的都不是一部简单的电影续集，而是一个汇聚着几代人情怀、在过去近半个世纪时间里依然没有任何消退的文化现象，稍有闪失就会有"身败名裂"的危险。而从另一个方面来看，正是因为众多脑残粉的存在，作为"电影连续剧"的第七部，根本就不需要导演冒着巨大的市场风险按下 Reset 键，只要大打情怀牌，重拾老三部曲的经典套路和元素，将诸如黑武士面具、千年隼号、R2 机器人等等经典道具丢在英雄冒险之路的必经之地上，安排各路"老家伙"在各个关键时刻出场，再配上一个还说得过去、尤其是在当今女权主义横行背景之下做到"政治正确"的故事，就能让全世界所有的伪非星战迷乖乖送上银子。

说第七集是整个《星战》电影史上的退步，这一点也不为过——在世界观的构建上全无突破，形式的探索上全无创新。故事根本就是对《新希望》的跨时代重现演绎，各种女版尤达、萌版 R2、放大版死星、颠倒版堕落弑父尽出，"我是你爸爸"的老梗玩了一遍又一遍，视觉效果更是毫无新意，只能靠宣传和卖情怀来诱惑人心。虽然票房超级大热，但真正打动人心的内容却无限接近零。《星球大战 原力觉醒》并不是一部令人惊艳的作品，虽然艾布拉姆斯以一种最保守的方式，在星战迷和新观众间做到了衡稳，却缺少了一份卢卡斯式的厚重。



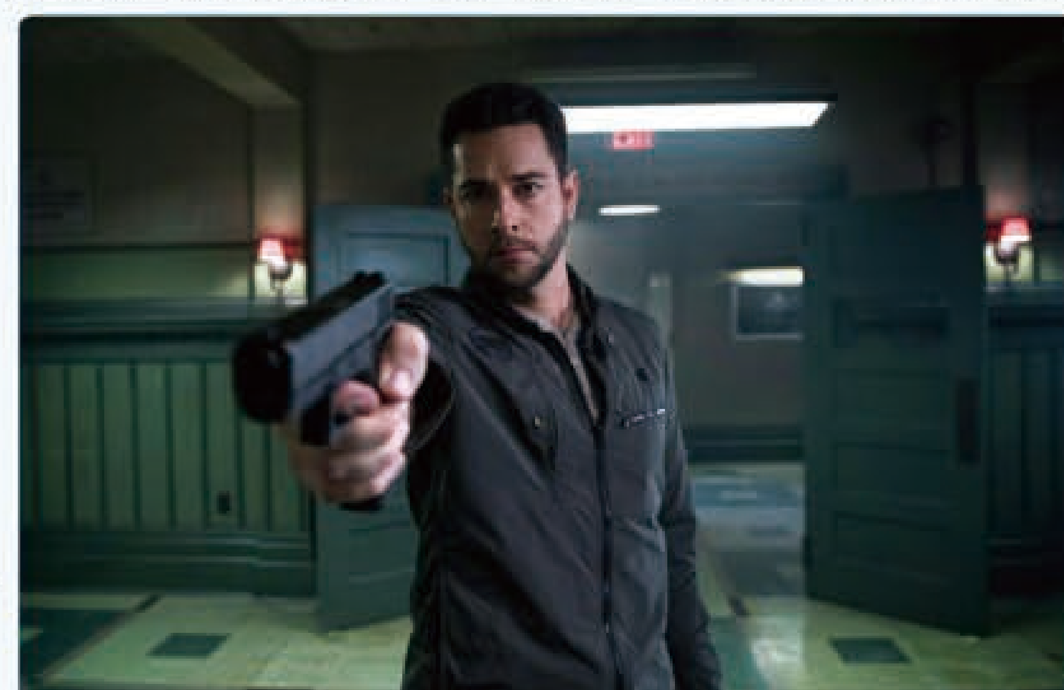
英雄 重生
Heroes Reborn: Event Series



BD 发行	2016 年 4 月 5 日	首播	2015 年 9 月 14 日
类型	青春 / 动作 / 科幻	容量	50GB × 1

在青春超能美剧《英雄》第四季的结尾处，啦啦队长 Claire 等人通过直播向世界告知超能力者（EVOS）的存在，等待他们的是一个未知的新世纪。而这个"Brave"来的"New World"（剧集台词）的内容便是——停播。去年 9 月，本剧以 13 集迷你剧《英雄 重生》（Heroes Reborn）的形式回归，但主线任务中的绝大多数人都没有回归，不过剧中并不像国内媒体所说的那样只有 Hiro 一人客串（而且戏份不止是客串那么简单），Suresh 博士、读心警察 Matt、预知未来的老太太 Angela Petrelli、消除记忆的 Rene 都有一定戏份，甚至正剧中 Niki 的天才儿子 Micah 都有照片出现。虽然它在美国的口碑还不错（刚开始的 IMDB 评分甚至都接近 8 分了），但由于故事索然无味，各种低能剧情又随时爆发，各种前后矛盾、角色抽风……收视率自然也是节节下滑，所以我们也只能将它的高评分视为脑残粉刷出来的数据了。

之所以在这里介绍本剧，是因为《重生》是四月份上市的惟一一套美剧蓝光，非《英雄》脑残粉就不要入坑，以免大呼上当了。相对于这套美剧，笔者更加推荐一款冒险解谜游戏——来自于 Phosphor Games 的《英雄重生 谜团》（Heroes Reborn：Enigema），你在 PS4、XOne 和手机上都能玩到这部作品。本作的主角是在《英雄重生》的前传网络剧中登场过 Dahlia，游戏的故事线发生在前传的八年前，揭开了这位 21 岁的黑人超能女的一段不堪回首的岁月。当时年仅 14 岁的她和妹妹 Cassie 被有官方背景的神秘人类超能研究组织绑架，关押在一个名为"采石场"的设施中接受测试。为了让妹妹免遭毒手，Dahlia 不得不与名为 Mason 的项目负责人合作，成为了一名小白鼠。游戏的谜题以时空转换为主，类似于《鬼武者 3》和《传送门》的结合体。



PlayStation专门志 新作发售表



▲为战而生



▲神秘海域 贼途末路



▲毁灭战士



▲罪恶装备Xrd -REVELATOR-

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年5月			
3日	为战而生	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
10日	神秘海域4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SIE	动作冒险	中文版
13日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26日	罪恶装备Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31日	死亡岛 决定版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
		2016年6月			
7日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
7日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
16日	方根书简	√Letter	角川Games	文字冒险	中文版
21日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
21日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	日版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	超级机器人大战 OG The Moon Dwellers	BNEI	策略角色扮演	日版
30日	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo	动作	日版
30日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキューレ	Compile Heart	角色扮演	日版
		2016年7月			
7日	真流行之神2	真流行り神2	日本一	文字冒险	日版
7日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
28日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	音乐	日文版
21日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII -ラクリモサ・オブ・ダーナ-	Falcom	动作角色扮演	日版
		2016年8月			
18日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
		2016年9月			
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
30日	最终幻想15	Final Fantasy ⅩⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
		2016年10月			
7日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年5月			
27日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016年6月			
9日	数码宝贝世界 -next 0rder-	デジモンワールド -next 0rder-	BNEI	角色扮演	中文版
16日	方根书简	√Letter	角川Games	文字冒险	中文版
23日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23日	卡里古拉	Caligula -カリギュラ-	FuRyu	角色扮演	日版
23日	萝洁与黄昏之古城	萝洁与黄昏古城	日本一	平台动作	中文版
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
30日	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo	动作	日版
		2016年7月			
7日	真流行之神2	真流行り神2	日本一	文字冒险	日版
14日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14日	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 The 3rd Evolution	角川Games	角色扮演	日版
21日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII -ラクリモサ・オブ・ダーナ-	Falcom	动作角色扮演	日版
		2016年9月			
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
		2016年10月			
13日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016年5月			
23日	罪恶装备Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
24日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
27日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016年6月			
28日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30日	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo	动作	日版
		2016年7月			
7日	真流行之神2	真流行り神2	日本一	文字冒险	日版
		2016年9月			
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版

《瑞奇与叮当》采用了将电影版部分情节作为游戏过场的手法，将游戏与电影巧妙结合。本作虽然流程不长，但是能够带给玩家极为爽快的游戏体验。此外，游戏也有着许多值得仔细研究的地方，而本作的国行版本也得到了同步推出，相信有不少玩家想要仔细地研究此款佳作。本篇攻略将会带领大家了解游戏的方方面面，希望能够对各位读者起到帮助的作用。

文 乙太　美编 心の永恒

PS4

瑞奇与叮当	SIE	动作冒险
瑞奇与叮当		中国版
2016年4月12日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为249人民币		无对应周边

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	旋转镜头
R3	缩放
方向键	快速切换武器/（长按）更变快速切换栏位上的武器
○	射击/互动
△	（长按）武器选择界面
□	扳手攻击
×	跳跃（可二段）/（长按）滑行
R1	高跳
R2	射击
L1	飞行（特定场景）
L2	瞄准
Options	菜单
触控板	地图

武器与改装

除去特典赠送的 DLC 武器，游戏中总计能够获得 13 种不同的武器，除了能够在主线与支线的流程中获得的武器外，大部分武器都需要在武器商人（地图上会以字母“G”标出）处花费螺丝进行购买。至于需要完成支线任务获得的武器，后文的流程指引中会有所提及。如果使用同一把武器不停地打败敌人的话，武器会随着不停获得经验值而提升等级，等级提升后，该武器会有一个特定项目的性能得到提升。在一周目游戏中，每把武器的最高等级为 5 级。而在玩家一周目通关并且进入挑战模式后，如果玩家集齐了一种武器的全息卡牌的话，则可以在武器商人处购买该武器更为强力的欧米茄版本，购买了欧米茄版本的武器后，武器的等级上限会变为 10 级。



游戏中每把武器都各有特色，可应对不同的场合。而要发挥这些武器最大的长处，就必须利用拉利安金属对武器进行升级改装。在武器商的界面下按□键，之后选取武器进行进行改装，升级改装界面类似于技能盘，武器的每一项升级改装为一个六边形，进行一项升级改装便会消耗一个拉利安金属。比较特殊的是黄色的神秘升级，这些升级的效果在解锁前是未知的，但如果玩家将这些神秘升级周围的普通升级全部点满，这些神秘升级便会自动解锁，并不会额外消耗拉利安金属。与普通升级仅仅会提升武器的各项数值不同，神秘升级往往会为武器带来特殊的增益效果。因此，推荐玩家在拉利安金属并不充足的情况下，优先解锁这些神秘升级。值得一提的是，武器的升级改装项目会随着武器等级的提升而增加，因此想要改满一把武器的所有升级，必须先提升这把武器的等级。

升级武器用的拉利安金属可以在地图的一些角落里找到，不过主要的获得方式还是敌人身上掉落。尤其是在游戏后期或二周目时，玩家可以利用喷火器这种能提升拉利安金属掉落率的武器，然后选择主线流程中会出现大批敌人的场景，并利用游戏角色死亡后不会损失战利品的特点，在这些场景中反复刷取金属。

全息卡牌

全息卡牌是本作中的一个全新要素，这些卡牌分为了标准卡牌以及撕裂者火箭筒卡牌。其中标准卡牌共有 99 张，固定的三张为一套牌组。也就是说，游戏中一共有 33 套标准牌组，玩家每完成一套牌组，就能获得一些额外的增益效果或是解锁武器的欧米茄版本。其中增益效果包括了提升拉利安金属的掉落率、提升全息卡牌的掉落率、提升螺丝的掉落率以及提升扳手的力量，十分实用。



撕裂者火箭筒卡牌共有 9 张，关系到支线任务的完成以及撕裂者火箭筒的获得，这些卡牌无法通过随机掉落的方式获得，而是需要在特定的地方进行收集，具体可以参考后文的流程指南部分。

标准包全息卡牌的获得方式



有三种，第一种为从敌人身上掉落，第二种为拾取场景中的全息卡牌补充包，第三种方法最为特殊，那便是用重复的卡牌换取没有的卡牌。当玩家拥有了5张重复的卡牌时，即可在卡牌收藏界面按△键即可进行卡牌交换，玩家可以指定获得一张未获得的卡牌。

黄金螺丝

游戏中一共有28个黄金螺丝需要收集，这些黄金螺丝往往位于一些较为隐蔽的位置，也有一些被设置在了磁浮板比赛的赛道上。收集黄金螺丝后，能够解开游戏的一些额外内容，包括解锁图片库、更改外观设定以及一些作弊功能。作弊功能包括加快/减缓游戏速度、无限弹药以及无敌，无限弹药和无敌的开启不会影响奖杯的获得，不过一旦开启的话武器和角色将无法获得经验值，需要注意。后文中给出了所有黄金螺丝的获得方法，以供各位玩家进行参考。



挑战模式

挑战模式可以理解为二周目游戏，玩家可以继承一周目时所获得的武器（包括等级与改装），获得的螺丝以及拉利安金属数量，全息卡牌的完成度以及黄金螺丝的收集完成度，不过小配件是不会被继承的，侵入者谜题也会全部被重置。

挑战模式依然可以选择简单、普通或困难这三种难度的其中之一来进行，无论何种难度都不会影响通过挑战模式的奖杯的解锁。在挑战模式中，玩家能够购买强力的欧米茄版本武器。此外，在挑战模式中，随着玩家不断地击败敌人，画面右上角会出现螺丝获得的倍率加成，最高加成为20倍，一旦瑞奇受到伤害或者被打败，该倍率加成就会被重置。不过依然可以用来在一些特定的场景刷取大量的金属。此外，游戏瑞奇的最大生命值上限能够提升至200，因此刷取螺丝的同时也可以顺便赚取经验值，以解锁将生命值升级到最大等级的奖杯。

流程指南

序章

流程要点

1. 首先是游戏的基本教程，控制瑞奇靠近工厂内的齿轮机关，按下□键并且转动左摇杆即可转动齿轮，之后根据提示用右摇杆转动镜头即可。

2. 维修厂的大门打开后，跟着地图上的道路一路前进，沿路的敌人可以用□键的扳手近战攻击来对付。按住L2键时再按□键，可以将扳手扔出去攻击一定距离外的敌人。

3. 来到训练场地后，首先踩下地面上的绿色按钮，使得前进道路上的平台升起，第二个区域则需要踩下按钮后用扳手破坏周围的木箱。继续前进能够看到一



个蓝色的装置，这个便是武器商人，首先在这里购买核融合手榴弹，之后就能利用手榴弹来对付敌人，以及炸毁前进道路上的障碍了。一路前进来到最后的训练场，利用手榴弹以及扳手清理掉这里的敌人后前往目的地即可完成瑞奇部分的教学。

4. 剧情过后控制角色切换为叮当，攻击走道尽头的绿色按钮开门，之后利用手榴弹炸毁前进道路上的障碍。下一个场景中便会出现用于解谜的小机器人，按□键举起弹簧机器人，将其放置到对面的高台下面，这样就能利用弹簧机器人跳上高台，之后利用一旁的手榴弹炸毁障碍前往下一场景。

5. 前进几步便会遭遇维克特的追击，此时需要一边前进一边躲避攻击，激光扫射需要在光线接近时跳跃躲避，而导弹攻击则需要等待其锁定后跳离锁定位置。在道路尽头利用手榴弹炸开一旁的障碍，到达下一区域后，需要将动力机器人放置到一旁的动力装置旁，才能使门打开。之后一个场景需要先用弹簧机器人将动力机器人运送至左侧高台上的动力装置旁，按下门后的按钮使得一旁的桥架起，再利用弹簧机器人跳至右侧高台上通过该区域。

6. 之后进入第二段追逐，此时维克特除了会使用之前的攻击手段外，还会在场景中制造火焰障碍，注意躲避即可，破坏道路尽头的障碍后进入出口即可完成叮当部分的教学。

7. 剧情过后瑞奇与叮当碰面，此时需要返回维修厂，平台间的缺口上方会有绿色的圆形机关，走近时机关会打开，此时按○键即可使用弹射器拉住机关，这样就能摆荡并跳跃至对面平台了。之后在平台的中央能够获得燃烧枪，用燃烧枪射击对面舱门上的按钮开门，再射击右上角的按钮便可架起桥梁。

8. 之后一段路程中会出现敌方士兵，躲避攻击的同时用燃烧枪对付即可。在一个孤立平台上会遭遇敌方的飞船，此时需要利用岩石作为掩体躲避飞船的机枪扫射，再用手榴弹或燃烧枪将其击落。维修厂门口会有一大群士兵，解决掉它们后会有运输飞船释放出机器人，建议先用手榴弹解决掉机器人，之后再与运输船周旋。解决敌人后进入维修厂，序章部分就此结束。

诺瓦利斯星

流程要点

1. 首先往南侧走，进入山洞后沿着出现的平台进入设施，解决完敌人后，对着一旁对称的墙壁连续按 × 键即可使用对角跳跳上高处的平台。继续前进来到一个大场景，解决掉敌人后转动中央的齿轮启动一旁的升降台，利用升降台跳至高处，沿着走道前进即可触发剧情，之后沿着水道滑回武器商处。

2. 此时要前往北侧救出市长，搭乘升降台来到下层后一路清理敌人前进便可，在此之前可以先在武器商处购买喷火器以及质子鼓，这两把武器都能够造成范围伤害，在此处对付大批敌人时十分管用。在道路尽头的圆形区域解决完最后一批敌人后，即可返回修理飞船的NPC处。飞船修好后，在其附近按△键即可搭乘飞船离开。



支线任务：寻找洞穴里埋藏的宝藏



从武器上如西侧的小路能够来到洞穴入口，转动门口的齿轮后打开洞穴的门。潜水通过一条水路后能够来到一个空旷的场景，解决掉这里的变形兽，北侧的一个角落里会有一个黑箱子，在这里投掷手榴弹即可炸开一旁的隐藏墙壁，具体的位置如左图。墙壁后面有一个全息卡牌补充包以及一些木箱，进入收集后支线任务便完成了。

柯温星

流程要点



1. 来到柯温星时这里受到了布拉尔格人的袭击，因此开场便是一场空战。敌人的运输机会陆续登场并且会不断有小型敌机出现。不过这些运输机都会被标记出来，找到它们后射击即可将它们轻松破坏，可以趁此时熟悉一下驾驶飞船的操作。注意绿色的小型敌机会掉落回复道具，如果生命值不够的话可以击落一些用于回血。

2. 消灭运输机后需要解决敌人的战舰，不过飞船的机关枪是无法对战舰造成伤害的。此时会出现提示，需要使用飞船的磁力强化器来吸住平台上的士兵们，再将士兵朝飞船投掷。控制飞船接近士兵后按住△键即可开始吸收，不过要留意士兵们的攻击，吸够一定量后即可前往战舰处投掷，不一定非得吸满，重复投掷三到四次后能将战舰击沉。

3. 剧情过后控制瑞奇一路前进，来到有武器商的场景后需要清理掉一群机械狗，建议用喷火器对付。场景的南侧会有一个侵入者谜题，解开谜题后能够获得**第三张撕裂者火箭筒全息卡牌——黄道带**。谜题的具体解法如上图，不过由于玩家此时还未获得侵入者，因此要之后返回本星球来取得。此外，该星球的场景中会有很多蓝色的灯具，位置并不算隐秘，把这些灯具全部打碎后能够解锁奖杯“我讨厌台灯”。不过有一部分灯具会集中在之后流程会到达的车站区域，其中获得金螺丝的区域也会有几盏，不过需要利用直升机背包的强化跳跃到达，具体位置可以参考金螺丝收集部分。

4. 继续前进会遭遇使用机枪的敌人，需要注意他们的机枪扫射，建议用手榴弹来对付。继续前进会遭遇直升机，他们同样会使用机枪攻击，建议找一个掩体躲避攻击的同时用燃烧枪来对付。来到道路尽头后按下一旁的绿色按钮即可触发剧情。

5. 剧情过后瑞奇会获得直升机背包。此时按R1键便可以进行高跳，而推动左摇杆的情况下按R1键，则可以进行距离较远的跳跃滑翔。利用高跳和滑翔到达场景对面的高台上，再搭乘升降机来到上层，再从平台的角落长按 × 键滑落至对面的平台上。解决掉平台上的敌人后继续乘坐升降机来到上层，之后的敌人可以直接从背后扔手榴弹解决。

6. 继续前进来到车站，解决掉敌人后利用弹射器与空中的机关跳上火车。此时火车会开始运行，沿着车厢前进，用手榴弹炸毁前方钢管上的炸药，扫清障碍的同时可以顺便解决掉敌人。来到一个齿轮机关前，转动机关使高处的起重机转动方向，再利用起重机上的装置摆荡跳至下一节车厢。

7. 用手榴弹炸毁第二处炸药清除障碍后，利用尽头车厢旁的栏杆爬至上层，前方的车厢上会生出两只触手，需要留意。在道路尽头会遭遇两台直升机加机枪兵的组合，需要利用好掩体来躲避攻击。将他们解决后，转动尽头的齿轮机关即可触发剧情。

8. 此时需要完成一段体能训练，这段路程考验玩家对于各种跳跃以及滑行技巧使用的熟练程度，不过总体而言没什么难度，完成训练后能够获得游戏中的第一个金螺丝作为奖励。此外，如果玩家能够在70秒内完成体能训练，就可以解锁奖杯“柯温斗士”。

阿丽迪亚星

流程要点

1.到达星球后向左走触发剧情，之后需要打倒一定数量的沙鲨，这些小型敌人用扳手就能轻松搞定。西侧空地上有许多会释放出沙鲨的巢穴，需要将它们逐个破坏。比较难找的一处位于西南侧的高台上，需要利用墙壁跳跃到达。

2.剧情过后获得磁浮板，乘坐圆形平台回到下层。此时需要往东侧走，这里的敌人中除了有沙鲨外，还有身体被全副武装、手持火焰喷射器的构造机器人，记得将其中一名用扳手打入流沙之中，这样就能够解锁奖杯“下沉的感觉”。

3.走到尽头乘坐圆形平台来到二层，首先前往马克马斯的运动小屋，利用弹射器以及空中的机关在平台间穿梭。一路来到一个空旷区域，这里需要先用弹射器跳至一个较近的平台，之后利用空中的数个装置连续跳跃至对面较高的平台上。继续前进，在尽头获得水资源转移装置，将其与一旁的水管连接，即可使得四周的水位下降。跳至下层的平台上，用扳手转动机关使门打开，之后再用转移装置连接水管使水位上升，游至对岸即可利用圆形平台回到入口处。

4.此时还有一个寻找经纪人的任务，一路向南前进，道路中有履带的部分可以用左摇杆+R1键的滑行快速通过。乘坐平台来到下层，攀爬至左侧的平台上。



沿着高台一路攀爬至上层，在进入上层区域之前，前往左侧的空地，这里要对付一群敌人，最后会有一架直升机，解决掉它们即可找到经纪人并且触发剧情。

利加星

流程要点

1. 主线任务为通过一条下水道，流程十分简单，从飞船降落点向北走进入下水道，第一个区域需要分别利用水资源转移装置连接两个水管，让水位下降再上升后才能通过。用扳手破坏管道中的障碍后来到第二个区域，此时先利用水资源转移装置使水位下降，之后破坏掉通往第三个区域的障碍，再返回装置处使水位上升，通过潜水的方式前往下一区域。继续前进从一条管道滑下，踩下地面的按钮后下水道的水位会突然上升，此时需要迅速逃离。可以利用滑行来加快移动速度，不需要管沿路的敌人。

2. 顺利通过后会遇到武器给业者，他会让瑞奇收集所有的撕裂者火箭筒的全息卡牌，这也是利加星的支线任务之一，而任务完成的奖励便是撕裂者火箭筒。撕裂者火箭筒全息卡牌一共有九张，分布在各个星球之中，因此玩家此时还无法完成该任务，所有卡牌的位置会在之后的流程要点中提及。此时会获得小配件——侵入者，利用配件就能够解开游戏中的侵入者谜题了。首先解开另一侧出口旁最初级的侵入者谜题，谜题的解法如下图。



之后即可获得获取门后的**第一张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒**，之后可以乘坐尽头的飞行船回到飞船降落点。

支线任务：磁浮板比赛

1. 从飞船降落点前往东南侧区域，一路上没有什么特别难解开的机关。不过这里能够遇到几批扑灭机器人在与变形兽展开激战，此时玩家可以坐山观虎斗，等他们打完再收拾掉残余的敌人。当扑灭机器人累计消灭了35个变形兽时，还可以解锁奖杯“不干我的事”。

2. 在一个高台处能够看到下面有大批的变形兽在与扑灭机器人作战，这里可以直接朝下扔手榴弹或质子鼓来高效率清除敌人。继续前进会发现一台坦克，直接拿手榴弹对付吧。道路尽头右侧门的边上有一个绿色按钮，可以开启用于返回之前区域的机关。按下左侧门前的地面上的按钮解除门禁，利用升降台来到一个洞穴，按下洞穴尽头的按钮，可以释放出被关住的变形兽，让它们与机器人展开战斗，瑞奇只需在上方平台扔炸弹补刀。

3. 解决敌人后来到下层，穿过一道门后利用升降平台来到一个充满了门禁的区域，这里需要通过踩下地面的机关将门禁逐一解开。走出该区域空地上会有一场恶战，解决敌人后从出口前往二层即可来到磁浮板比赛的参赛地点。

4. 与NPC对话即可参加利加星的磁浮板比赛，比赛分为铜杯、银杯以及金杯三个难度，银杯与金杯分别需要前一个难度达到第一名后才会解锁。

5. 在玩家获得了金杯挑战的冠军后，将会获得**第二张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅱ**。如果玩家以1分35秒以内的成绩完成了此处的金杯比赛的话，则可以解锁奖杯“比赶路的阿莫变形兽还快”。想要在最短时间内跑完，除了不能出现失误外，还需要多利用加速，并且在跳跃取得蓝色能量环时做出特技，以快速增加能量槽。此外，利用赛道中的近路也十分关键。

G34号星云

流程要点

1. 调查飞船降落点东北侧的气孔就能控制叮当探索北侧区域，沿路进入第一艘飞船，利用弹簧机器人跳至飞船中的高台上即可获得小型机器人转换器。此时举起之前的弹簧机器人，按△键进入机器人转换界面，将其转换为动力机器人，再把它扔至一旁的动力装置处，即可打开飞船的另一扇门。

2. 举起甲板旁的桥梁机器人，将其扔到甲板边即可搭建出通往对面的桥梁。来到中央的甲板，捡起这里的机器人，将其更变为桥梁机器人，并且朝左手边的甲板扔去，前往左侧的甲板处拿取那里的机器人，并将其更变为桥梁机器人，用来搭建起通往第二艘舰船的桥梁。此时回收左侧甲板旁的桥梁机器人，将其转变为动力机器人，并且扔到飞船附近的动力装置旁，使飞船门打开。

3. 进入飞船后先将高台上的机器人取下并更变为动力机器人，激活一旁的动力装置使得中央的门打开。此时将另一个机器人也更变为动力机器人，放在中央门另一侧离门较近的动力装置旁，这样就可以保证中央舱门的开启。之

后将之前船舱内动力装置旁的动力机器人转移至另一侧尽头舱门附近的动力装置旁，再将中央舱门旁的动力机器人转移至尽头舱门的另一个动力装置旁，此时即可打开舱门。在尽头的房间中获得道具磁力靴，此时沿着伸展出的道路返回瑞奇身边即可。

4. 控制瑞奇进行下一步的任务，解开降落点东南侧的侵入者谜题开启通路，谜题解法见下图1。之后是一条直路，来到尽头能够发现一个侵略者谜题，具体解法如下图2，解开谜题后能够在打开的门后获得**第四张撕裂者火箭筒全息卡牌——参裂者火箭筒**。





5. 从侵略者谜题旁的拐弯口来到一个圆形区域，走右边右侧往上，来到一个有两个怪物实验装置的房间，依次按下装置的按钮将怪物放出，将它们解决掉，此时也能解开一旁的门禁。继续前进会来到一个关有众多怪物的房间，此时可以从远处用枪解决掉高处两只会喷毒液的怪物，再攻击房间两侧的绿色按钮放出其他怪物并且解除门禁。解决下一区域入口处的敌人后，需要利用L2+□键投掷万能扳手攻击场景中央的绿色按钮，并以此来依次解开门禁，这里的敌人推荐用火焰枪来对付。武器商人旁有一个侵入者谜题，解开后即可前往BOSS所在区域进行BOSS战，在此之前请做好准备。

BOSS战：布拉尔格变形兽

BOSS初期的攻击方式主要为跺地使地面上升起火柱，以及向前的蓄力合掌攻击。注意好时机使用滑翔就能轻松躲避，尤其是合掌攻击前会有明显的提示，玩家可以趁此时机近身，待其攻击完毕后使用喷火器等高威力武器输出。在其生命值降低至65%左右时，BOSS会暂时撤至空中并且召唤出杂兵，并且在生命值降低至35%时再进行一次杂兵召唤，此时建议优先清理掉这些杂鱼。进行过第一次杂兵召唤后，BOSS会追加向前喷火的招式，看准火焰的喷射轨迹进行左右跳跃即可躲避。

支线任务：探索布拉尔格战舰

调查飞船降落点西南侧的运输机即可前往布拉尔格战舰，战舰实际规模并不大，并且也没什么岔路，不过这里会有一些敌人，需要留意。解决掉这里的敌人后，在尽头的控制室获得武器——掠食者发射器。此时战舰会进入自毁倒计时，需要在40秒内逃回出口，不管敌人直接前进便可，毫无难度。

加斯帕星

流程要点

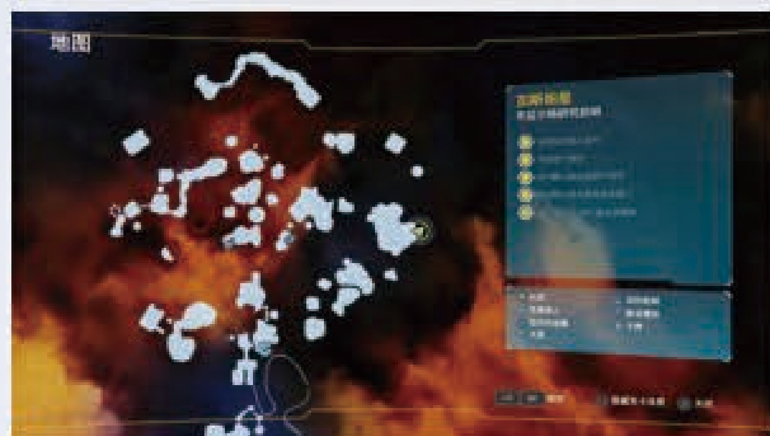
1. 乘坐边缘的圆形平台来到下层，前方会出现一批敌人。注意有一名敌人控制了机枪台，迅速近身将其击倒后就能控制机枪台了。利用机枪台破坏掉一旁的门，不过门后会涌出一批敌人，可以直接用机枪解决掉。

2. 穿过门后会出现一种双手为利刃的红色小机器人，需要留意它们的近身连斩以及在地面释放的火焰，建议用手榴弹或掠食者发射器从远处解决它们。场景中央同样会有一处机枪台，夺取后可以用它炸毁对面的门，门后涌出的大型机器人同样可以用机枪台解决。

3. 利用门后的升降台来到二层，之后的走廊上会有一大批敌人，建议用具备范围伤害的武器来对付，注意路边有能够放出小机器人的装置，记得优先破坏。利用走廊尽头的机枪台破坏一旁的大门，出门后会有两个机枪台被敌人控制，优先解决掉地面上的杂兵，之后利用机枪台消灭掉空中的飞船和机器人。一旁的平台中央可以找到滑行鞋，不过需要在10秒内踩下周围的三个按钮才能解开封锁。

4. 获得滑行鞋后从一旁的滑道滑回飞船降落点附近，再从另一侧的滑道划至北侧区域。触发与NPC的剧情后，它会让你收集10个章鱼大脑，沿着该区域北侧绕一圈即可收集齐，注意中央的屏障需要在10秒内依次踩下3个按钮才能解开，集齐后返回NPC处即可获得喷气背包。

5. 拥有背包后需要先在绿色的燃料补给装置处补给燃料，之后按住L1键就能进行飞行了，不过在此之前建议玩家先在武器商人处购买狙击枪——离子打击者。此时需要收集另外20个章鱼大脑，首先飞向北侧平台，这里的巨型章鱼敌人建议用狙击枪来对付，注意收集沿路的章鱼大脑，收集20个章鱼大脑十分简单。不过，在下图所表的位置，藏着游戏中的**第五张撕裂者火箭筒全息卡牌——预兆**。此外，推荐玩家在这这片区域刷取飞行状态时用武器击败40个敌人的奖杯“捍卫战士”。集齐章鱼大脑后返回NPC处即可触发剧情，之后便可离开该星球。



支线任务：用大脑换螺丝

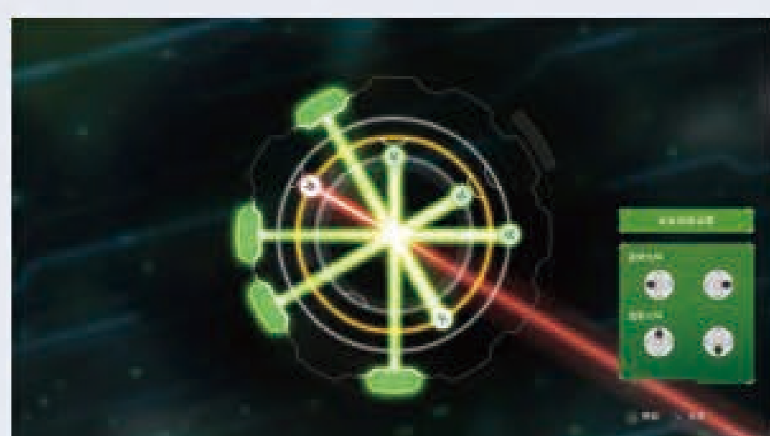
章鱼大脑分布在整个加斯帕星的可探索区域上，除了剧情所需收集的30个大脑外，玩家还需要另外收集60个大脑。除了场景中可获得的章鱼大脑外，击败心电感应章鱼一次能够获得3个大脑。这里推荐采取地毯式搜索的方法寻找，将地图上未探索的区域全部探索一遍，建议飞至高处对远处进行观察，注意不要漏掉了地图南侧的区域。集齐60个章鱼大脑后前往NPC处即可完成任务，并且能够获得能够强化扳手的小配件——箱子破坏王。

巴塔利亚星

流程要点

1. 从降落点处来到有武器商人的大平台，此时商人处能够购买新武器——好战者火箭筒。解决掉这里的敌人后可以先通过轨道滑行前往地图东北角的任务地点。此处的滑行轨道要比上一个星球的复杂很多，不仅有很多弯路，障碍也会变多。不过玩家可以通过查看地图上的轨道线路，来判断哪一条路是近路。到达目的地后触发剧情，之后可以直接传送回之前的大平台。

2. 此时出发前往要塞，前进道路的左侧会有一个侵入者谜题，具体解法如右图，解开后进入后面房间能够获得**第六张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅳ**。跳过断桥后来到下一区域，这里的山谷中会有很多敌人，可以在山崖边使用狙击枪或火箭筒来对付山谷中的敌人。消灭敌人后前往下层用扳手转动螺丝，使上层的桥伸出，此时桥对面会出现一辆坦克，用狙击枪攻击其炮口的弱点即可轻松解决。此时过桥从旁边的道路前往下一个空地，这里的敌人配置与刚刚类似，解决后再次转动空地上的螺丝使桥伸出，到达桥对面后触发剧情。



3. 由于正面无法突破炮台区域，必须走一旁的磁力鞋通道。来到大场景后会遭遇一大批敌人，依然推荐用狙击枪配合火箭筒解决他们。清理完毕后前往场景北侧二层转动机关，解除炮台并放出桥梁，使得同伴能够安全通过。此时会出现第二批敌人，利用高处的掩体可以轻松对付。此时往场景南侧中央区域走，这里还会遭遇一批敌人，其中有两辆坦克，推荐此时先去武器商人处补充一下弹药再来打。解决掉敌人后转动南侧中央的机关，即可打开一旁的大门。

4. 继续前进来到防卫炮台旁，此时需要解开一旁的侵入者谜题来开启炮台，具体解法如右图。之后即可按△键进入炮台，此时需要按住R2键用机关枪扫射小型敌机来积攒加农炮的能量，能量积蓄满后将炮口对准战舰按L2键，即可用加农炮将战舰击坠。敌方共有四艘战舰，这些战舰会用导弹进行攻击，需要用机枪进行破坏。此外，后期还会有一些小型敌机靠近进行攻击，需要及时清理。击坠全部四艘战舰后完成任务，此时可以回到飞船降落点离开星球。



波奇塔鲁星

流程要点

1. 飞船降落后走几步就能遇见NPC同伴，剧情过后需要跟随他寻找升级飞船的技师。继续前进，清理沿路的敌人后会在道路尽头遇到一只心电感应章鱼，用狙击枪攻击弱点或直接用火箭筒招呼它吧。之后乘上同伴的快艇穿过河流，不过此时会有水中的敌人不断跳上河，需要及时进行清理。

2. 到达目的地后的一段路程是普通的杂兵战，一路前进需要对付第二只心电感应章鱼，之后需要再次乘坐快艇到达第三个区域。走到桥头按下按钮放下大桥，使得NPC同伴能够通过，一路清理敌人到达第二座桥处，利用弹射器和机关飞跃至桥对面按下按钮使桥伸出。尽头的敌人中会有两只章鱼，同样利用狙击枪对付之。之后等待同伴打开尽头房间的门，进入后找到技师，之后乘坐一旁的快艇回到飞船处。

3. 飞船进行升级后，瑞奇的装备也得到了升级，此时直升机背包会升级为火箭推进器背包。剧情过后进入一场空战，此时需要按L2键发射飞弹来攻击那些蓝色长条形的水资源收获者。不过飞弹的弹药是有限的，必须通过攻击红色的小型敌机来补充弹药。

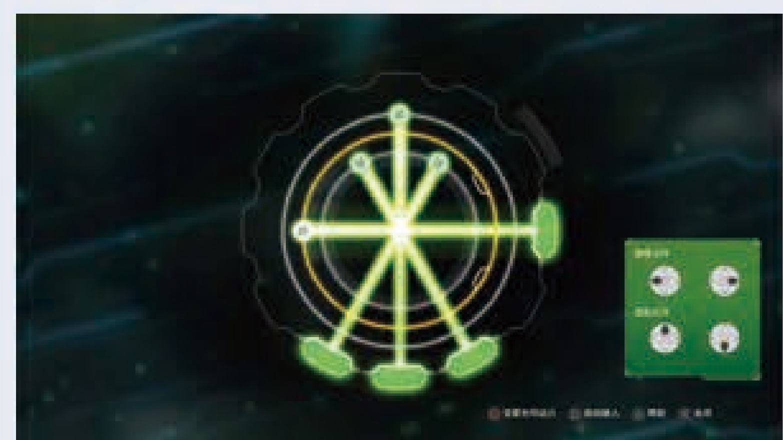
支线任务：清光水泵站内的阿莫变形兽

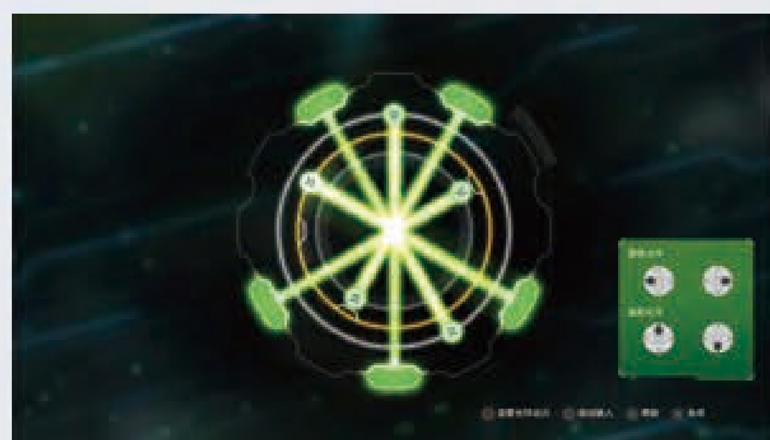
1. 要进入水泵站，首先要完成波奇塔鲁星的主线任务，使背包获得升级，这样就能推动飞船降落点南侧的齿轮机关，打开一旁水域中的水泵站入口。

2. 从水泵站入口转移至水泵站，首先游到西北侧的区域利用水资源转移装置使得水位下降，之后再折返完成侵入者谜题，具体解法如下图，解开谜题后打开前进通路的大门。

3. 完成谜题后返回水管处再次使水位上升，之后从之前打开的大门处游至下一区域，上岸后会遭遇一大批变形兽，用喷火器招呼吧。解决敌人后转动场景中央的齿轮机关，启动四周墙面上的活动平台。

4. 此时先用远程武器将高处平台上的爆炸物体破坏，再利用四周高墙上的平台跳至高处，这里会有一个侵入者谜题，具体解法如下图，解开谜题后一旁的大门会打开。





5. 穿过大门后继续前进，之后需要游过一片水域，水中的炸弹需要接近后引爆，在等待其引爆时需要远离。上岸后会再次遇到一批变形兽，解决它们后开启尽头的机关，在尽头能够取得氧气面罩，之后潜水就不会消耗氧气了。此时可以游泳游到整片水域的边界地带，这里会有很多鲨鱼，故意让鲨鱼咬瑞奇，即可解锁奖杯“游泳池鲨鱼最讨厌”。

支线任务：探索渡假村

获得氧气面罩后，玩家就可以在水中进行长时间的探索了。此时地图上会出现一片之前未探索过的区域，不过该区域无法正常到达，需要穿过右图所示位置的水下洞穴，才能顺利进行探索。在该区域的尽头能够找到一个金螺丝，获得螺丝后本支线任务即完成。



卡图星

流程要点

1. 降落后利用一旁空中的机关以及手中的弹射器跳至武器商人所在的平台，可以先购买新武器——嗡鸣刀刃。继续利用机关来到下一平台，这里的敌人正好可以用来试试新武器的威力。

2. 解决掉敌人后同伴会开启通往下一区域的桥梁，之后道路上的敌人推荐用狙击枪解决，注意一旁走道上有一个机枪台。

3. 清理完敌人后调查机枪台前的通风口，让叮当进入工厂进行调查。此时控制的角色切换为叮当，调查走道尽头的绿色按钮开门，此时首先利用场景中的桥梁机器人搭建起通往下一平台的通路。之后举起下一平台上的机器人，将其更变为桥梁机器人，再搭建通往正对平台的通路，之后前往该平台获取第三个机器人，将其更变为桥梁机器人，再次回到第二个平台，利用桥梁机器人搭建通往右侧平台的道路，之后再回收一个桥梁机器人，将其更变为弹簧机器人，再利用弹簧机器人跳至右侧高台上获取第四个机器人。

4. 返回中央平台，将两个机器人更变为动力机器人并放置到动力装置旁，即可使一旁的门打开，可以从中获得手榴弹，利用手榴弹即可炸毁道路尽头的障碍。

5. 解决完下一场景中的战斗后，跳至尽头的履带上，再进入履带右侧的房间。首先利用动力机器人打开通路，之后需要将下一场景中的机器人更变为动力机器人，并且放置在一旁的长方形履带上，这样就能让它依次启动动力装置来开启一旁的起重机了。跟随动力机器人移动依次通过起重机，在道路的尽头能够找到一个小机器人，把它带回之前的场景。此外，如果玩家不停地将小机器人放在起重机下，让起重机将小机器人破坏，累计破坏了5个后，即可解锁奖杯“叮当粉碎者”。

6. 此时需要利用一个小机器人架起通往出口所在平台的桥，之后在该平台的另一侧搭起另一座桥。将剩余的一个机器人更变为动力机器人，并将其放置在障碍后的动力装置旁的桥面上，之后收起另一座桥，将其更变为动力机器人放置在另一个动力装置旁，即可让出口的门打开。

7. 穿过一个场景来到一个能够拾取手榴弹的场景，此时需要利用手榴弹对付陆续袭来的机器人，注意利用掩体躲避攻击。解决掉它们后前往下一个场景。此时需要利用右侧履带上的货物跳至履带两旁的平台上回收两个小机器人，并将它们带至场景中央。此时将一个机器人变为弹簧机器人，再利用它跳到左侧高台上获取第

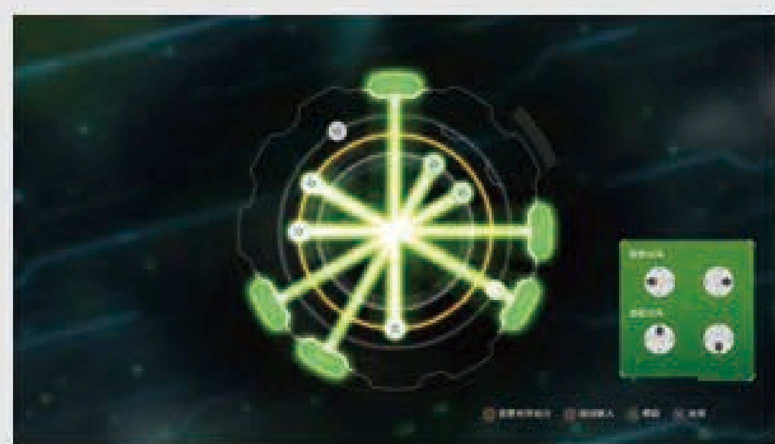
三个小机器人。再将这三个机器人均变更为动力机器人，分别放置到场景中央的动力装置上，然后调查一旁的按钮即可触发剧情。

8. 剧情过后控制角色切换回瑞奇，此时一旁的门已经被打开，之后的走道上会有大批的祖康先生，用刀刃枪可以轻松对付。进入工厂后，一路清理敌人来到一座机枪台旁，此时利用机枪台炸毁左侧的绿色门，能够在其中获得**第七张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒V**。

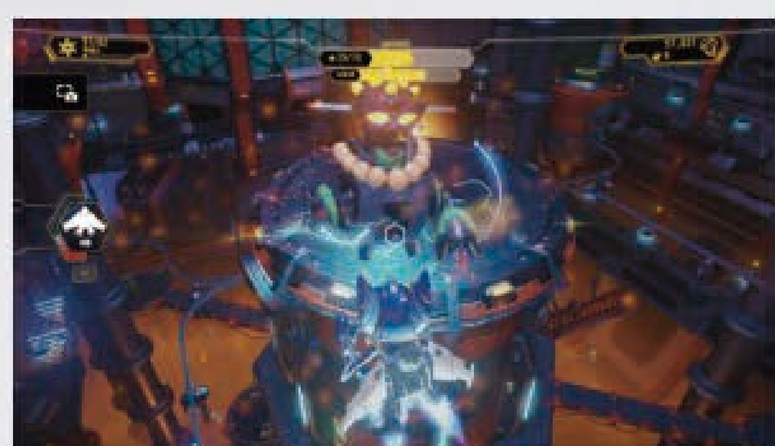
9. 走机枪台左侧的道路继续前进，注意蓝色的障碍区域需要利用R1键滑翔快速通过。解决掉一批敌人后，从平台边缘跳到对面运送着未启动机器人的履带上可以通过攻击将这些机器人破坏，破坏满10个后能够解锁奖杯“机器士兵报废站”。

10. 沿着履带一路前进，这里会有几批敌人需要对付，在尽头会有一个侵入者谜题需要解开，具体解法如右上图。

11. 解开谜题后就能利用燃料补充罐为喷气背包补充燃料了，利用喷气背包飞到高处，这里会有许多机器人敌人，建议找



一个高处平台用狙击枪依次解决。清理光敌人后飞到北侧高处的平台，按下按钮进入控制室后即可解开另一侧大门外的屏障，不过此时会触发与祖康女士的BOSS战。



12. 击败祖康女士后，解开之前解除屏障的大门旁的侵入者谜题，即可使大门打开，进入后触发剧情即完成本星球的所有主线，侵入者谜题的具体解法如下图。



BOSS战：祖康女士

祖康女士会有两种状态，第一种状态是无屏障状态，此时她会释放出追踪闪电弹并且召唤祖康先生协助攻击。此时推荐保持飞行状态，并且用刀刃枪持续攻击。当她的血量下降至一定程度后，她会利用祖康先生制造出屏障，并且用屏障释放出大范围的冲击弹。此时虽然可以依靠攻击来慢慢破坏屏障，但其实只需要朝BOSS扔一个乐舞球，就能轻松将屏障解除了。之后再重复之前的步骤进行攻击，即可轻松将其击败，不过要记得及时从四周的平台上补充弹药与燃料。

灭星者（第一次）

流程要点

1. 本关开场便是空战部分，用机枪清理掉一些杂兵后，维克特的舰船会登场。此时需要利用机枪与导弹攻击，注意敌舰会释放出激光障碍，要看清楚轨迹躲避。敌人释放的导弹可以直接用机枪破坏，当敌舰的HP降低至一定程度时，便会控制住玩家飞船的行动，此时不能移动或翻滚，只能用机枪来对舰船或者袭来的飞弹进行攻击。

2. 击破舰船后控制角色切换为叮当，一开始就要躲避维克特的追击，不过维克特的攻击方式和序章基本没有差别，只是激光扫射有时会变为一个来回，不过依然很好躲避。

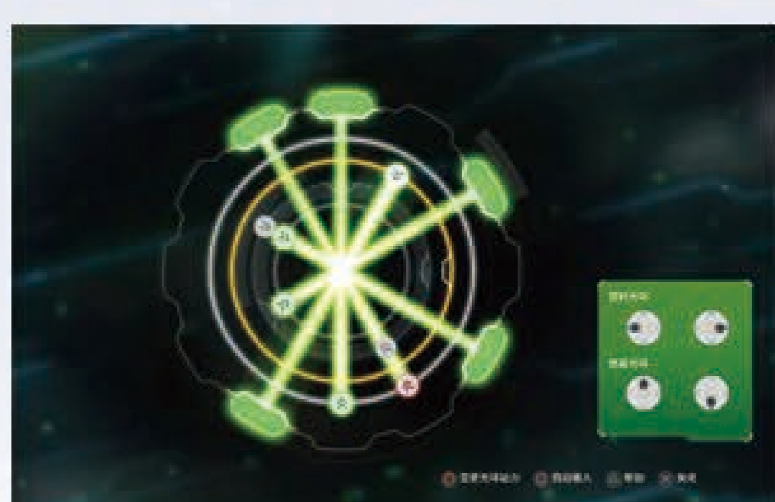
3. 逃进一个打开的侧门之中，要利用小机器人解开这里的谜题。将入口所在平台看做中央平台，先用场景中的小机器人向左侧的平台架桥，之后用左侧平台上的小机器人朝右侧平台架桥，最后前往右侧平台，再用最后一个机器人搭建出通往中央平台的桥。接下来依次回收小机器人，将它们搬运至右侧平台，记得右侧平台与中央平台间的机器人需要最后回收。运送完毕后，将一个机器人变为弹簧机器人，另外两个变为动力机器人，启动高台上的两个动力装置，之后按下一旁的按钮，即启动了一部分的动力。之后需要再次用刚刚的方法，将三个机器人搬运至左侧平台，不过这次需要最后回收的是连接了左侧平台与右侧平台的机器人。将三个机器人变为动力机器人并且启动动力装置后，按下按钮触发剧情，之后进入与维克特的第二轮追逐战。

4. 逃离维克特的魔掌后进入第二段解谜，此处需要先用弹簧机器人跳跃至高台上，拿下高台上的机器人，再将该机器人变为桥梁机器人，搭起通往左侧孤立平台的桥梁，之后将左侧孤立平台上的机器人以及连接桥梁的机器人都运送到高台另一侧的区域。此时高台里侧区域会有三个机器人，将一个变为动力机器人启动动力装置使孤立平台转向，此时便可在里侧区域与孤立平台间搭建桥梁，再搬运一个机器人到孤立平台上，可以搭建返回中央平台的桥梁。将中央平台上的弹簧机器人通过桥梁运至里侧平台当作跳板，再依次回收之前的桥梁机器人与动力机器人，将它们都运到高台上，这样就能启动高台上的三个动力装置，让水泵运作了。此时维克特会再追上来，不过只需跑到尽头启动水泵即可将他打败。

5. 控制角色切换回瑞奇，此时可以在武器商处购买新武器——毁灭手套。之后一路以战斗为主，利用毁灭手套释放的小机器人能够轻松解决掉巡逻的敌人。一路来到一个侵入者谜题前，谜题的解法如下图所示。



6. 解开谜题后搭乘升降台，之后的一个场景入口处会有机枪台，利用机枪台轻松对付源源不断来袭的敌人。之后继续前进，在一个控制室中需要解开另一个侵入者谜题，具体的解法如下图。



7. 来到第二个武器商处后，乘坐平台下降会有一场恶战，建议现在武器商处补给弹药。敌人会源源不断涌来，需要优先解决掉机器人和坦克，建议用狙击枪直接打弱点，其他杂兵用喷火器快速清除即可。清理完杂兵后，从一旁的走道前进即可过关。

科利博3号星

流程要点

1. 到达科利博星后可以先在武器商处购买新武器——绵羊转换枪，注意这里的士兵敌人会使用手榴弹进行攻击。一路清理敌人来到第二个武器商所在的平台，调查中央的齿轮机关使得一旁的道路升起。

2. 走南侧通路到来武器试验室A，此时门中会释放出会喷火的小机器人。由于视角发生了变化，玩家需要用右摇杆控制武器的发射方向。此外，用乐舞球加扳手也能轻松解决敌人。

3. 从南侧的升降台来到二层，解决敌人后从东侧来到下一区域。解决掉武器试验室B中的机器人后，下一个场景中会有数台直升机，如果在它们登场时迅速用绵羊转换枪对一台直升机持续输出并且将其破坏的话，即可解锁奖杯“当羊飞起”，注意射击必须准确且迅速，否则等直升机停稳后攻击便无效了。

4. 解决直升机后来到有武器商人的圆形区域，转动中央的齿轮使圆形区域的出口移动，解决下层的敌人后利用升降台来到一个滑轨旁，用滑轨滑下可以来到武器试验室C，不过里面是一群绵羊。解决掉后继续前进，前面的道路上会有一大群敌人，推荐用狙击枪直接攻击弱点来快速解决，即使是敌人的飞船也可以通过直接攻击炮口弱点的方式秒杀。这条道路上会有第一条履带，这条履带关系到奖杯“懒

惰隆巴克斯人”的获得，需要站在上面不移动通过。

5. 之后的道路上会遭遇一大群机器人，用变羊转换枪即可轻松解决它们。继续前进即可到达经理办公室，剧情过后对一旁的水管使用水资源转移装置，可便可以使磁浮板赛道浮出水面，此时与 NPC 对话即可报名参加磁浮板比赛。只需要完成铜牌的比赛。就能获得最后一个小配件——全息伪装装备。

6. 完成比赛后即可从一旁的出口返回飞船，不过之后的一段道路上有剩余的三条履带，站着不进行移动通过即可解锁奖杯“懒惰隆巴克斯人”。

支线任务：在滑道上滑行

到达第二个武器商人所在区域后，可以通过北侧的升降台来到滑道旁，之后可以进行一段滑行。注意滑轨的岔路上有一个金螺丝能够收集，具体可以参考金螺丝收集部分。完成滑行后会到达地图房间，打破中央的装置能够获得小配件——神奇地图，之后地图上就会标出全息卡牌补充包、技能点以及金螺丝这些收集品的位置了，十分实用。

支线任务：磁浮板比赛挑战

在完成磁浮板比赛铜牌后，即可进行该星球的银牌和金牌挑战，其中金牌挑战不仅与两个奖杯有关，在完成后还能获得**第八张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅵ原型套装**。由于游戏中有一个奖杯要求玩家在 2 分 05 秒内完成金牌挑战，因此该挑战的完成是需要一定技巧的，游戏的赛道中有两条超近路，不过需要通过半圆形的机关后才能解开屏障，其中第二条近路不仅能够节省很多时间，还能够在道路尽头获得一个金螺丝。不过由于前往第二条近路的难度较高，一不小心就会出现失误，求稳的话还是只走第一条近路为妙，不出现失误并且合理进行加速的话，是可以在限制时间内完成比赛的。

灭星者（第二次）

流程要点

1. 本关的第一段路程需要利用全息伪装装备来伪装成魁克队长，并且潜入飞船内部。可以将伪装装备设置在快捷切换武器的方向键上，之后按下对应的按键即可迅速伪装成魁克队长，不过一旦玩家使用了跳跃或攻击，伪装就会立刻解除。蓝色的机关必须在伪装后才能解开，如果在通路上遇见机器人，按○键朝它们挥手即可让他们转身或帮忙开门。注意每个大场景中都有净化立场的按钮，如果被敌人发现它们就会立刻按下按钮将瑞奇消灭，所以在到达每个大场景中后，必须站在按钮旁并且迅速解决掉场景中的敌人。来到一个有四周有星球模型的场景，解决掉这里的敌人后，将星球模型全部破坏，即可解锁奖杯“消灭存在的证据”。

2. 一路前进来到一个中央有圆台的场景，这里需要利用栏杆爬上圆台，之后再利用圆台侧面的栏杆爬到对面的高台下侧，注意此时会出来一台机器人，等它走到一边时再爬上平台，并迅速将其解决。来到下一个场景后，建议先在二层用狙击枪解决掉净化力场按钮旁的敌人，再立刻跑到按钮旁慢慢解决企图接近按钮的机器人。



继续前进来到放有德瑞克雕像的房间，此处仍然需要接近净化立场按钮后再解决掉敌兵。继续前进来到最后一个房间前，此时先在武器商人处补充足弹药，之后进入房间。最后一个房间的打法与之前相同，不过会有好几波敌人的增援，注意节省弹药。全部解决后需要解开一个侵入者谜题，具体解法如左下图。

3. 此时原路返回放有德瑞克雕像的房间，在这里会有一场恶战，解决完敌人后从另一侧打开的门处继续前进，到达一个有两个十字路口的区域时，在第一个十字路口的右侧通路的侧门前伪装成魁克队长，听完这里的对话后即可解锁奖杯“哥白尼，你也有份？”，具体位置如下图。



4. 继续前进来到一个大场景，一路解决这里的敌人，到场景右侧启动齿轮机关，使得场景中央的桥展开，过桥后需要对付一大批敌人，解决他们后，通往深处的大门右侧有一个高处的平台，利用一旁的箱子跳上去后能够获得**第九张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅶ**。此时再往深处走，即可前往核心处，解开最后一个侵入者谜题，谜题的解法如下。之后会进入与魁克队长的 BOSS 战。不过需要注意的是，如果玩家完成了之后的 BOSS 战的话，游戏便会通关，并且会让玩家直接进行二周目的挑战模式。因此，如果想要通关前完成一些收集要素的玩家，可以推迟完成 BOSS 战。



BOSS战：魁克队长

在第一阶段，魁克队长的攻击方式主要为子弹连射与投掷具备大范围伤害的手榴弹，不过都很好躲避。当他的生命值下降至 60% 左右时，他会投掷出乐舞球，使得瑞奇进入强制跳舞的状态，此时需要利用跳跃躲避攻击，并且迅速触碰地面上的乐舞球以解除该状态。之后 BOSS 会追加导弹攻击，需要留意好地面上导弹的锁定位置来躲避。在 BOSS 生命值下降至 40% 左右时，他会投掷出能够产生爆炸机器人的装置，此时需要优先把装置破坏，之后再对魁克队长进行输出。如果玩家想要快速过关的话，建议在本战前先集齐撕裂者火箭筒的全息卡牌，并且前去换取该武器，由于火箭筒的输出很高，BOSS 对付起来也会轻松很多。



BOSS战：尼法利斯博士



在正式开始 BOSS 战前会有一段在滑轨上的滑行，需要注意滑轨之间的断开处需要按○键拉住弹射机关来通过。到达滑轨的终点后正式开始最终 BOSS 战，尼法利斯博士的攻击方式主要为子弹连射、发射激光以及在身体周围释放冲击波，注意好回避就不会被其打中。当 BOSS 的 HP 降低至一定程度时，他会靠近身后的能量源并且吸取能量回血，此时要不停进行攻击将其打断，不过之后他会朝着玩家所在平台撞击，并且还会将该平台破坏。此时需要按住 L1 键飞到其他平台上，之后再重复与之前类似的步骤。本战依然推荐使用撕裂者火箭筒，弹药充足的情况下两个来回即可将最终 BOSS 解决。

黄金螺丝收集

玩家在获得了神奇地图后，所有金螺丝的位置都会被直接标注在地图之上，因此具体的位置并不难找，不过有一些螺丝的获得方法还是比较特殊的。下面将给出所有紧螺丝的具体获得方法，希望能够对大家有所帮助。

威尔丁星

黄金螺丝 1：修理厂出门右转翻过栏杆后再通过磁力通道向上攀爬即可找到。



柯温星

黄金螺丝 1：刚刚到达火车站台时，向后走，从一堆箱子的缝隙中寻找落脚点翻过去。



黄金螺丝2：完成体能训练任务后获得。

阿丽迪亚星

黄金螺丝 1：猎杀沙鲨的时候，地图最左侧有一个洞穴，洞口需要用火箭筒等大威力武器破坏，进入可以得到黄金螺丝。



黄金螺丝 2：马克马斯的运动小屋中，取得水转移装置位置正下方的水池里。

黄金螺丝 3：在主线流程最后马克马斯和他的经纪人乘火箭离开的位置够找到一条需要磁力通道，走上去后转动扳手就会开辟新的道路，之后用弹射器摆荡过去就能到达新的区域并拿到黄金螺丝了。





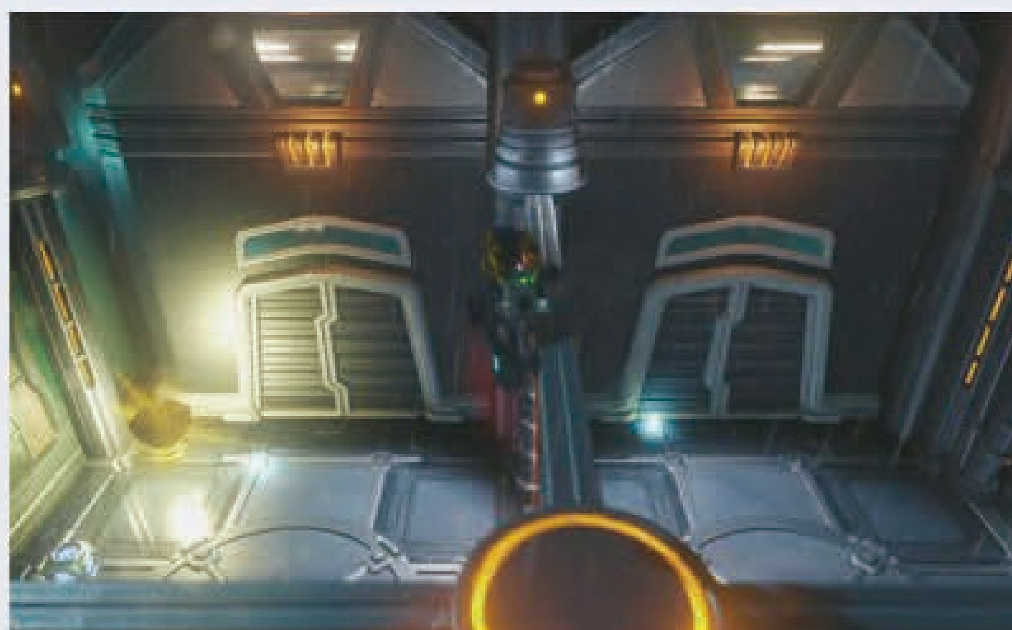
利加星

黄金螺丝 1：逃离下水道任务中，在主线旁边的一条管道中，必须拥有水下呼吸能力后才能回来取得。



黄金螺丝 2：在一个由多个小格子隔开的庭院里，黄金螺丝在角落的格子里，先跳上院子里发出蓝光的广告牌，然后从上方的支柱上走过去。





黄金螺丝 3：滑板比赛中取得，在某个高处的跳跃点。



G34号星云

黄金螺丝 1：在关着实验生物的圆形牢房内，用螺旋桨跳到 2 楼，在一个关有青蛙的房间内可以找到。

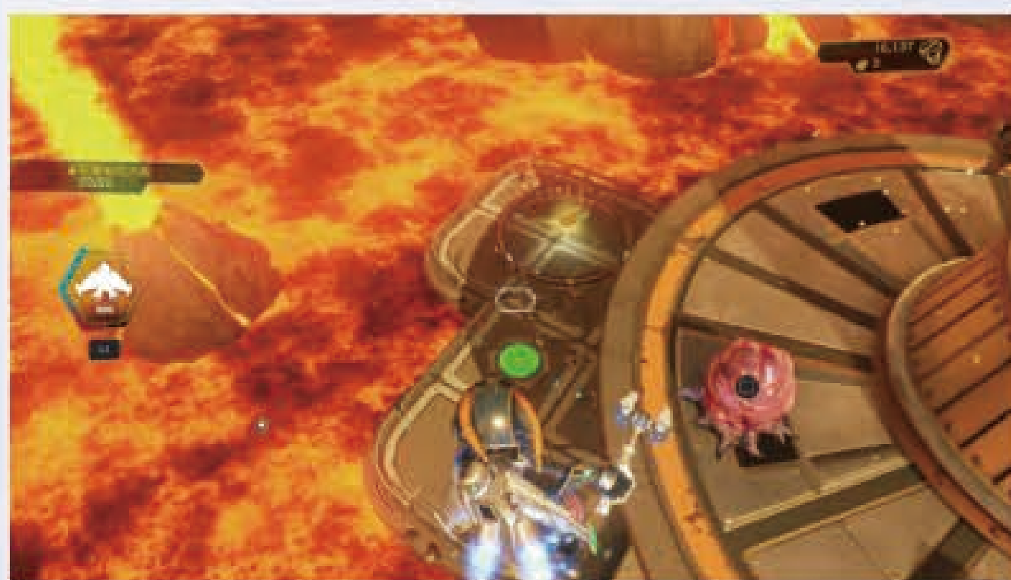


加斯帕星

黄金螺丝 1：布拉尔格研究前哨上方群岛中靠左侧的一个岛上。



黄金螺丝 2：地图左下方的平台上，需要在限定时间内踩下 3 块控制板取得。



黄金螺丝 3：地图最下方，布拉尔格人的秘密基地的尽头，需要杀死基地里的敌人，并踩下 3 块踏板打开黄金螺丝的保护罩。



黄金螺丝4：地图右上角一个火山口上方。



巴塔利亚星

黄金螺丝1：来到星球后向前走，左边有一道需要“侵入者”打开的门，从门两侧的墙壁上跳上去。



黄金螺丝2：第一次使用扳手放下桥后，会有一辆战车出现，击毁战车后滑翔到右侧的平台上，再跳过两个小平台就能找到黄金螺丝。



黄金螺丝3：在主线任务最后的要塞前方的断墙上，旁边的矮墙可以直接用螺旋桨跳跳上去，再跳到断墙上就可以了。

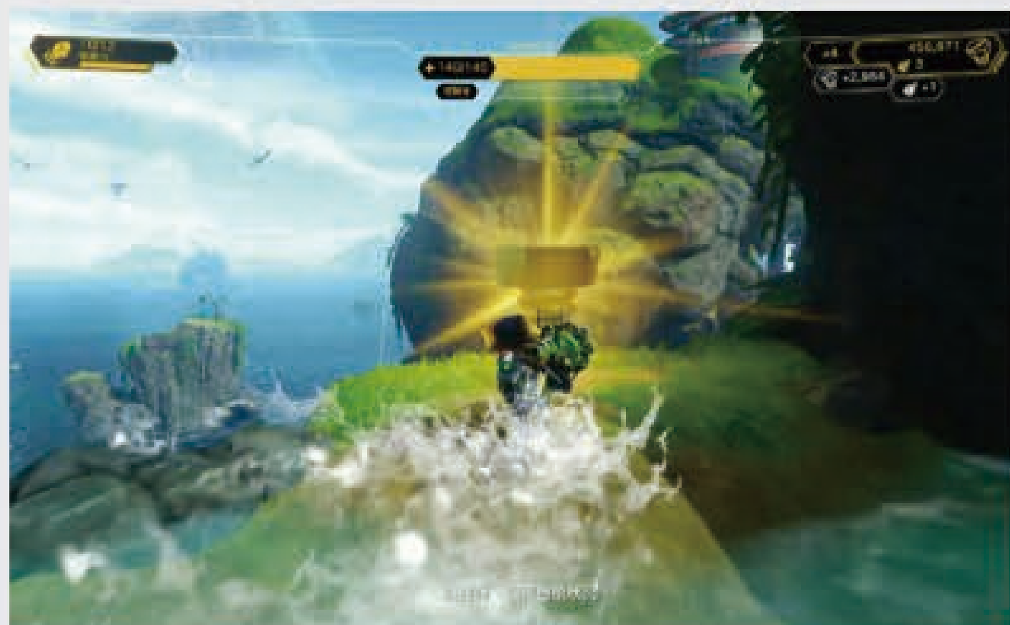


波奇塔鲁星

黄金螺丝1：渡假村右侧水域中的岩柱上，用二段跳和滑翔可以跳上去。

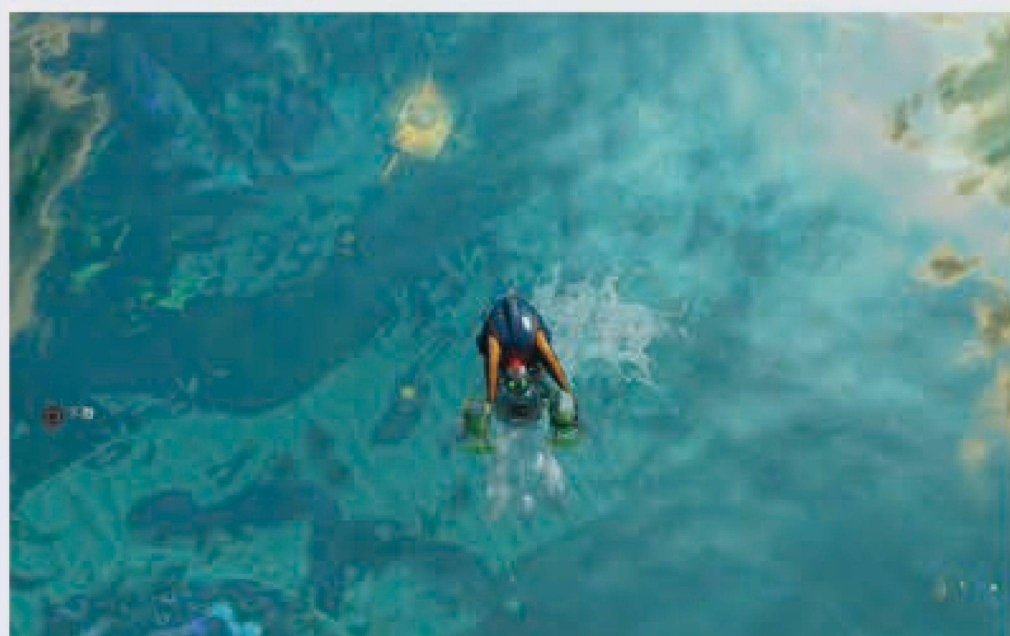


黄金螺丝2：取得氧气面罩后从水下洞穴钻进去，浮出水面后消灭所有敌人并向上攀爬，杀死最后的大章鱼后获得黄金螺丝。



黄金螺丝3：在地图标注位置的水里，可以直接拿到。





卡图星

黄金螺丝1：在工厂左边最高处的房间里打开开关，工厂中间的一道封锁的门会打开，螺丝就在门里。另外注意工厂再完成主线任务后大门会关闭，但是可以使用大门旁边的传送门传送到工厂内。





黄金螺丝2：工厂地图右下角高处的平台上有一扇需要侵入者打开的门，破解进入后找到黄金螺丝，谜题的解法如右上图。



黄金螺丝3：操作叮当的章节最后一个房间内，黄金螺丝在房间角落高处，并有铁栏保护。先把房间内的3个机器人集中起来，然后用弹簧机器人跳到旁边平台上，再用架桥机器人架桥到黄金螺丝下方，最后将一个弹簧机器人放置在金螺丝下方，从前一个房间拿炸弹将护栏炸开，利用弹簧机器人跳上平台后即可获得。



科利博3号星

黄金螺丝1：需要在滑轨上击打断路器（绿色平板），击打全部4个后滑轨上的路障消失，就可以拿到黄金螺丝了。



黄金螺丝2：如图位置的升降机上用滑翔（R1+左摇杆）跳到旁边的平台上。



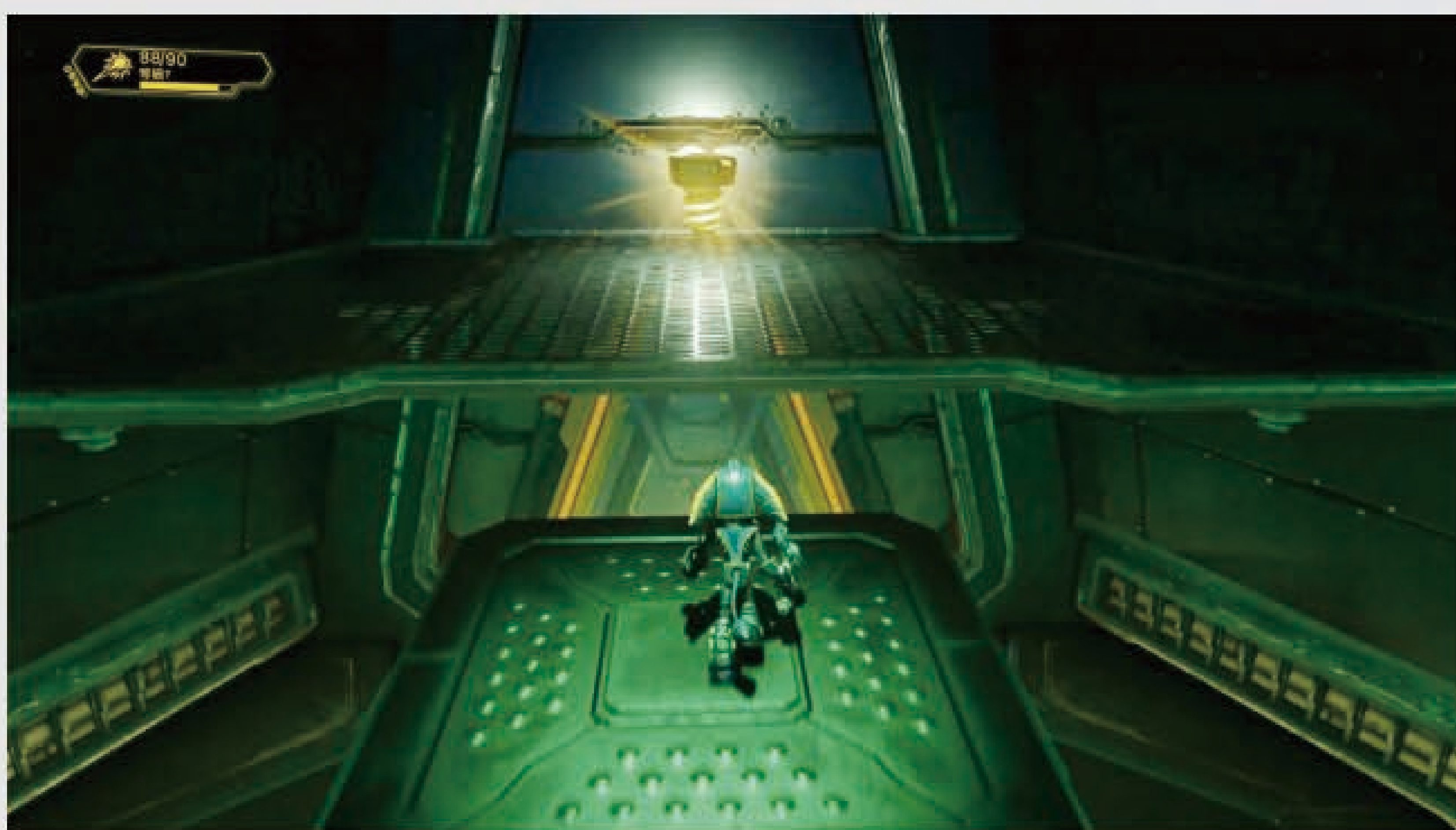
黄金螺丝3：参加任意级别滑板比赛，在第二条捷径取得。



资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

灭星者

黄金螺丝1： 舰桥前的房间里，射击墙上的开关出发机关，之后从梯子爬上并跳过移动的平台就能拿到了。



黄金螺丝2： 在放有德瑞克雕像的房间里，从标有蓝色“H”的箱子向上攀爬，再通过房间上方移动的平台就能到达黄金螺丝的位置了。



奖杯指南

白金路线

奖杯总数	47	铜杯	30	银杯	14	金杯	2	白金	1

①完成一周目游戏，并且注意完成一些有特殊条件要求的奖杯，顺便完成游戏中的收集要素。

②选择挑战模式进行二周目游戏，并且把重心放在全武器的最高等级以及全升级改装上，注意在流程的进行过程中，对所有敌人使用一遍乐舞球。

白金难度	3/10
白金所需时间	25小时
最少通关次数	2
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯攻略



英雄之最

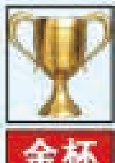


白金

取得条件： 收集所有《瑞奇与叮当》奖杯



初始之终



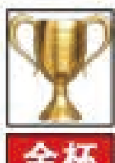
金杯

取得条件： 在灭星者上打败尼法利斯博士

奖杯说明： 通关游戏后获得，流程必定取得。



超级交易者



金杯

取得条件： 完成所有全息卡片组

奖杯说明： 包括了标准卡牌以及九张撕裂者火箭筒全息卡牌，其中撕裂者火箭筒卡牌的收集可以参考流程部分，而标准卡牌建议通过刷敌人获得，记得要用重复的卡牌换取没有的卡牌。二周目时推荐刷卡牌的战点为阿丽迪亚星需要击倒88只沙鲨的地方，将沙鲨清理干净前自杀即可让敌人重置。



富有挑战性



银杯

取得条件： 以挑战模式完成游戏

奖杯说明： 完成多周目游戏，在一周目通关后选择挑战模式进行游戏并通关后解锁。



终极探索家



银杯

取得条件： 收集所有黄金螺丝

奖杯说明： 共有28个，具体请参考前文的攻略部分。



枪架满载



银杯

取得条件： 取得游戏内所有武器

奖杯说明： 完成游戏的主线与支线即可拿齐，具体可以参考前文的攻略部分。



战争大师



银杯

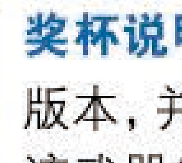
取得条件： 将所有武器升级至最高等级

奖杯说明： 每把武器的最高等级为10级，不过最初的上限为5级，需要购买了武器的欧米茄版本后，最高上限才会解锁。建议在挑战模式开始后迅速购买齐所有武器的欧米茄版本，之后在游戏后期流程中敌人较多的地方刷取。此外，流程中的各大BOSS均能提供不少的武器经验值，可以采用不停对BOSS进行攻击，将它们打至残血后自杀的方法来练武器，不过此方法对绵羊转换枪无效。

改装狂人

银杯

取得条件： 解锁所有武器的每一项改装



奖杯说明： 必须购入武器的欧米茄版本，并且武器等级在5级以上时，该武器的所有改装升级才会全部解锁。改装所需的加利安全金属的推荐刷取地点依然为阿丽迪亚星清理沙鲨的地方。



骚包先生



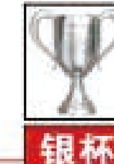
银杯

取得条件： 将瑞奇的生命值升级到最大等级

奖杯说明： 最大生命值为200，一般打到挑战模式通关，获得的经验值正好足够升满。



科技阿宅



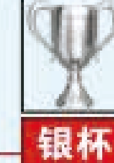
银杯

取得条件： 取得所有小配件

奖杯说明： 完成所有主线与支线任务后必定解锁。



大脑解剖专家



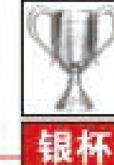
银杯

取得条件： 收集所有心电感应章鱼大脑

奖杯说明： 加上主线需要收集的共有90个，获得了神奇地图后这些大脑的位置会被标注在地图上，收集起来十分方便。



冲刺吧!瑞奇少年!



银杯

取得条件： 赢得利加星和科利博星上的金牌奖杯比赛



保险柜神偷



银杯

取得条件：在没有使用自动骇入的情况下完成所有侵入者拼图谜题
奖杯说明：侵入者谜题共有16个，不使用自动骇入功能解开所有谜题即可，具体可以参考前文的攻略部分。



释放潜力

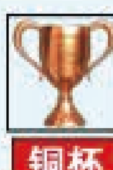


银杯

取得条件：将一把武器升级至最高等级



差不多训练



铜杯

取得条件：完成威尔丁星上的游侠招募活动
奖杯说明：流程必定取得。



小机器人闯天关



铜杯

取得条件：在卡图星上逃离维克特
奖杯说明：流程必定取得。



及时雨



铜杯

取得条件：在诺瓦利斯星上拯救市长和水电工
奖杯说明：流程必定取得。

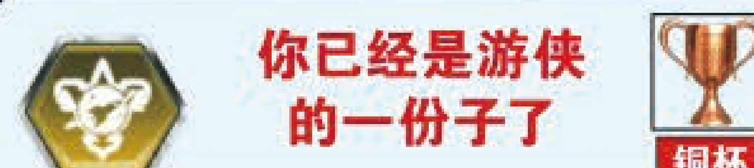


前往比赛



铜杯

取得条件：在阿丽迪亚星上拯救斯基德和他的经纪人
奖杯说明：流程必定取得。



你已经是游侠的一份子了



铜杯

取得条件：在柯温星上成为一位游侠
奖杯说明：流程必定取得。



沙鲨晚餐



铜杯

取得条件：在利加星上赢得磁浮板铜牌奖杯比赛
奖杯说明：流程必定取得。

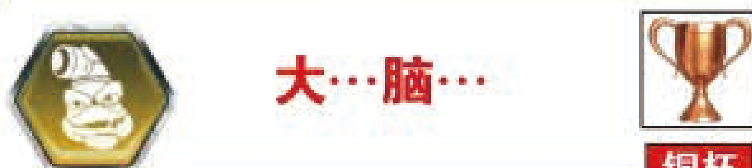


变形兽乖乖

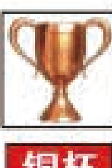


铜杯

取得条件：在G34星云打败变形兽
奖杯说明：流程必定取得。

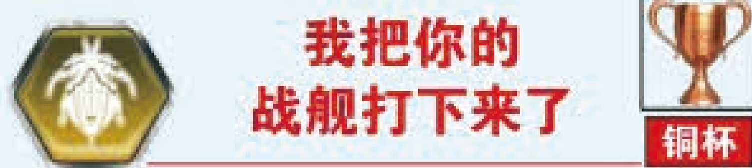


大…脑…



铜杯

取得条件：为加斯帕星上的布拉尔格科学家收集30个大脑
奖杯说明：流程必定取得。

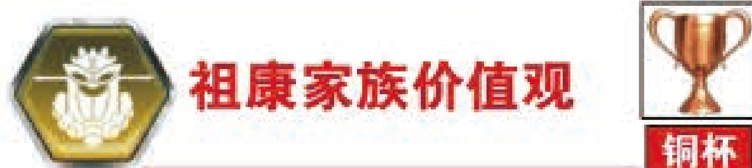


我把你的战舰打下来了



铜杯

取得条件：在巴塔利亚星上击落布拉尔格战舰
奖杯说明：流程必定取得。



祖康家族价值观



铜杯

取得条件：在卡图星上打败祖康女士
奖杯说明：流程必定取得。



山洪爆发啦！



铜杯

取得条件：在波奇塔鲁星上击落水资源收获者
奖杯说明：流程必定取得。



愤怒氧化物



铜杯

取得条件：在凤凰号上打败维克特
奖杯说明：流程必定取得。



超叛逆的

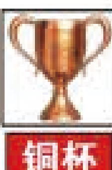


铜杯

取得条件：在科利博星上赢得磁浮板铜牌奖杯比赛
奖杯说明：流程必定取得。



改变心意

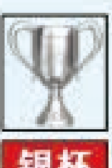


铜杯

取得条件：在灭星者上打败魁克队长
奖杯说明：流程必定取得。



比赶路的阿莫变形兽还快

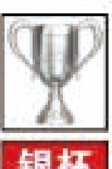


银杯

取得条件：在利加星上以少于1:35的时间完成磁浮板金牌奖杯比赛
奖杯说明：除了要充分利用捷径，通过蓝色能量环以及做特技来增加能量，以及尽可能多地使用加速外，还要确保基本无失误，难度较高。建议玩家在收集齐金螺丝后，在作弊菜单下开启慢速游戏，这样竞速的过程会变得简单一些。



科利博雷霆



银杯

取得条件：在科利博星上以少于2:05的时间完成磁浮板金牌奖杯比赛



柯温斗士



银杯

取得条件：在柯温星上以少于70秒的时间完成体能训练
奖杯说明：体能训练的难度不高，70秒的时间也较为宽松，可以多试几次，确保无失误通过即可。



叮当粉碎者



铜杯

取得条件：在卡图星上用粉碎器砸碎5个小型机器人
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



下沉的感觉



铜杯

取得条件：在阿丽迪亚星上将一个构造机器人撞入流沙中
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



我讨厌台灯



铜杯

取得条件：砸毁阿丽洛市的所有灯具
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



不干我的事



铜杯

取得条件：在利加星上放任扑灭机器人击败35个阿莫变形兽
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



捍卫战士



铜杯

取得条件：在加斯帕星上用喷射背包的同时打倒40个敌人
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



当羊飞起



铜杯

取得条件：把一位布拉尔格直升机指挥官变成绵羊
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



机器士兵报废站



铜杯

取得条件：在卡图星的工厂内摧毁10个未启动的机器士兵
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



游泳池鲨鱼最讨厌



铜杯

取得条件：在波奇塔鲁星的海洋里被一条鲨鱼吃掉
奖杯说明：参考前文的攻略部分。

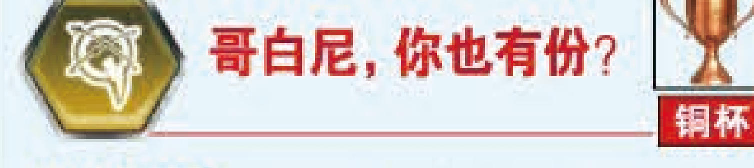


消灭存在的证据



铜杯

取得条件：摧毁德瑞克办公室内的所有行星模型
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



哥白尼，你也有份？



铜杯

取得条件：找到魁克位于灭星者上的休息室
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



懒惰隆巴克斯人



铜杯

取得条件：在科利博星上不移动的情况下达成所有走道
奖杯说明：参考前文的攻略部分。



致命迪斯科



铜杯

取得条件：对所有类型的敌人使用乐舞球
奖杯说明：本作中最麻烦的奖杯，由于无法明确对需要跳舞的敌人类型作出统计，因此建议在二周目的游戏过程中，对所有见到的敌方或中立生物都使用一遍乐舞球，包括BOSS，只要不漏掉敌人，在最终BOSS战使用完乐舞球后即可解锁。

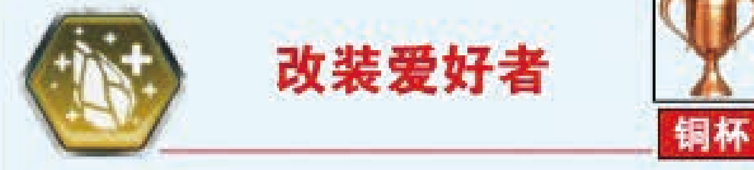


交易见习生



铜杯

取得条件：完成第一个全息卡牌组
奖杯说明：流程必定取得。



改装爱好者



铜杯

取得条件：完成第一个拉利安金属武器改装
奖杯说明：流程必定取得。



这下发达啦！

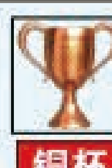


铜杯

取得条件：在挑战模式中达到最高螺丝加成
奖杯说明：挑战模式中才会开启螺丝加成系统，最高为20倍，需要在没有受到伤害的情况下不断打败敌人才能解锁。推荐地点仍为阿丽迪亚星清理沙鲨的地方，将沙鲨清理到还剩10只左右时，搭乘飞船撤离并且前往另一个星球。此时再返回阿丽迪亚星，就能确保在保留螺丝加成的情况下敌人能够重置了。



卖次买好



铜杯

取得条件：交换一套重复的全息卡组获得一张新的全息卡



PS4		
变形金刚 破坏战士	Activision	动作
变形金刚 破坏战士		中国版
2016年3月3日	本地1人	对应年龄：暂无分级
售价为249人民币		无对应周边

《变形金刚 破坏战士》是一款《变形金刚》题材的硬派动作游戏，由擅长制作高品质动作游戏的“白金工作室”所打造。游戏中的变形金刚均采用了G1版动画中的经典造型，绝对会让玩家们找回童年的回忆。如今本作终于推出了国行中文版，令人惊喜的是，游戏不仅翻译质量上乘，与变形金刚有关的角色以及名词也都采用了中国玩家们所习惯的译名，可谓情怀度满点。当然，游戏本身也有许多值得研究的地方，下面小编便为大家带来了本作的全方位详尽指南。

文 乙太　美编 心の永恒

系统详解

画面解说



①体力仪表　②特殊能力仪表　③必杀技仪表　④小地图　⑤任务指引

操作列表



按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视旋转镜头
R3	重置镜头
方向键	选择武器
○	互动
△	重攻击（部分武器可长按蓄力）
□	轻攻击（部分武器可长按蓄力）
×	跳跃（可二段）
R1	闪避/（长按）变形
R2	射击
L1	特殊技能
L2	瞄准
L3+R3	必杀技
Options	系统菜单
触控板	游戏菜单

注：本操作列表以A类型操作配置为准，其他操作配置键位排布会有一定的变化。

进阶操作

变形



本作当中变形的操作有一点特别，那就是必须依赖R1键长按来实现，不过无需一直长按，只要触发变形之后就可以松开，然后变形金刚就会一直维持在机器人或载具（钢锁是恐龙）形态。无论是在哪个形态下，单击R1键都可以发动闪避动作，只要闪避了攻击就可以触发“聚焦”状态，让时间流动变缓。不过因为变形和闪避都是使用同一个键，玩家们一开始在不适应的情况下可能会感到难以掌握变形和闪避时的按键时长，这一点只能多多适应。如果是从载具/恐龙形态变回机器人形态，还有一个简便方法，就是直接使用二段跳，因为载具/恐龙本身没有二段跳的设定，所以在第二段跳跃发动的时候就会自动变回机器人。

跺地猛击

机器人形态下，玩家在位于空中时长按△键就可以发动下砸攻击，然而这招并不能算是合格的地面追打，也无法将敌人直接击倒，只有跺地猛击可以达成这一点，而其发动条件比较特殊，是要求玩家在空中的时候左摇杆回中，然后长按R1键发动变形，



此时变形金刚就会变为载具/恐龙形态并往下砸，能够直接把击中的敌人强制打倒地，又或是把隐藏在地底下的物品震出。注意这个过程当中不要输入方向，不然就无法发动。

聚焦

让变形金刚们在快要被击中的瞬间闪避敌人攻击可进入“聚焦”状态，此时玩家操纵的变形金刚移动速度不变，而敌人的移动速度减慢，方便玩家发动反击和追击。不过和《猎天使魔女》相比，本作发动聚焦的时机非常宽松，玩家们不妨在战斗中多多使用。注意在没有购入动作“完美躲闪”的情况下，玩家必须要瞬间闪避敌人攻击，才能够进入“聚焦”状态，而在拥有了技能之后，如果玩家在被击中的一瞬间发动闪避，也可以进入“聚焦”状态，等于进一步让发动条件变得宽松。此外,在购买了动作“反弹”后，玩家就能在敌人攻击的瞬间，朝着敌人的方向瞬间推动左摇杆弹开敌人的攻击，弹开敌人的攻击后同样会进入到“聚焦”状态之中；而在购买了动作“反击”之后，玩家也可以在进入“聚焦”状态后，通过长按□/△键发动高威力的强力反击。



冲撞攻击

当玩家处于载具形态行驶一小段时间，就会进入最高速状态，在这种状态下单击□键和△键就可以发动冲撞攻击，□键对应拳击，△键对应腿踢，不过有两个角色有一点特别，其中之一是大黄蜂，他的△键是旋风腿而不是飞身踢腿，另外一个就是钢锁，他的恐龙形态冲撞攻击是头撞和飞身扑。□键的攻击有长按派生，可以让变形金刚发动自己也会飞到空中的升龙拳，以派生出特殊的空中连击，在购买了动作“冲撞连击”后，玩家还可以通过长按△键发动强化版的冲刺脚踢以及后续派生连段，威力强大。不过这两个派生都不适用于钢锁的恐龙形态。值得注意的是，在购买动作“狂飙”后，如果在静止的载具形态下按住○键可以进行点火，之后松开就能让载具瞬间进入最高速状态，这也是一个快速发动冲撞攻击的方法。



射击

游戏中枪械的使用方法有两种，一种是盲射，即不按下L2键进行瞄准直接射击，适用于在战斗中用射击进行衔接攻击，而使用L1键的瞄准射击则适用于狙击枪和榴弹枪等对射击精度有要求的枪械。不过因为本作当中自动瞄准是默认开启的，所以玩家无论是使用盲射还是瞄准应该都会有不错的精度，但如果想要完成奖杯当中的爆头要求，最好关闭自动瞄准自己瞄，不然很难达成要求。



最后提醒一下玩家们，在载具状态下，变形金刚们也是可以进行盲射的瞄准射击的，但只有四轮载具型的变形金刚能够继续使用装备的枪械，钢锁的恐龙形态只能够使用固定的火焰喷射，无论玩家装备了何种枪械都一样。

变形车攻击



在游戏中，玩家完成连招后会触发一次终结技，这次攻击同时也会引发一次使用变形车攻击的机会（身上出现闪光），玩家只要在限时内点击R1键，就可以发动追击，此时变形金刚会变为载具/恐龙形态，对敌人进行追打。视触发变形车攻击的终结技不同，追击的方式也各有不同，既有可能是单体的追打，也有可能是范围的攻击或是产生倒地效果的跺地猛击，部分追击甚至有二连击的概念，完成第一击后需要继续按下R1键，触发第二段攻击。某些角色例如千斤顶的变形车攻击还是远程攻击，多发弹药的远程攻击有机会攻击到不同的敌人。

除了终结技，还有部分攻击也可以触发变形车攻击，最典型的就是冲撞攻击，只要击中敌人就可以发动变形车攻击。此外学会了技能“反击”之后，玩家只要在进入了“聚焦”状态后的瞬间长按□键或△键，就可以发动反击，并且触发变形车攻击。

特殊能力



每一个变形金刚都有自己的特殊能力，对应的发动键是L1键，只要消耗HP槽下面的能量槽就可以发动，不过效果各异。

擎天柱：特殊能力是强化甩尾，可以瞬间变身为带集装箱的货柜车形态并发动一次甩尾攻击，这次攻击会耗尽能量槽。

大黄蜂：特殊能力是滑铲，对着体型类似或稍大的敌人使用可以从对方胯下滑过，并来到对方背后进行攻击，这能力会耗费约一半的能量槽，所以可以连续发动两次。

横炮：特殊能力是短途冲刺，可以让横炮向摇杆推动的方向瞬间移动一段距离，会耗费约三分之一的能量槽，所以可以连续使用三次。

千斤顶：特殊能力是召唤护盾，装备护盾的情况下，可以抵挡敌人在正面发动的攻击，就算是千斤顶在发动攻击的情况下也会自动格挡敌人的攻击。护盾会在发动后持续消耗能量，耗尽后消失，不能用按键主动取消，但是可以通过变形为载具的方式取消，不过随后仍然需要等能量回满之后才可以再次启动。

钢锁：特殊能力为投技，启动后消耗整条能量槽，钢锁会朝着面前移动一段距离，如果期间触碰到敌人就会发动投技攻击，人形态的投技攻击可以强行令敌人倒地，恐龙形态下可以通过转动左摇杆来追加攻击，造成更高的伤害。

必杀技

必杀技是高威力的杀手锏，每个变形金刚的必杀技都不太一样，但效果是类似的，都是发动期间无敌外加高威力伤害。必杀技耗费的是生命值仪表最左侧围绕着汽车人标志的圆形必杀技仪表，蓄满之后L3+R3键即可发动。

其中擎天柱、大黄蜂和千斤顶的必杀技都是一次性的大招，无需额外的操作，横炮比较麻烦，因为需要使用肩部的火炮连续射击，所以过程当中需要玩家调整视角对准敌人才能够保证伤害输出。钢锁和横炮类似，不过射击只有一次，前面会有一个蓄力过程，所以玩家只要在这个过程里瞄准敌人保证射击命中即可。总体而言，因为蓄满能量槽需要较长的时间，所以除了用在救场和击杀强敌/BOSS，必杀技在平常的游戏过程中是找不到什么使用机会的，各位玩家大可以憋着这个大招留在最关键的时刻使用。



过载

在玩家控制的角色不断进行连击的过程中，画面左上角的汽车人标志会不断闪光，角色的攻击速度也会逐渐变快。当汽车人标志闪橙光时，角色便会进入过载状态，此时角色的攻速会得到大幅强化。如果连击没有中断，过载会一直持续下去，能够大大提高清敌效率。此外，在战斗中触发过载也可以获得战斗评级相关的奖励分数。

难度

游戏在初期共有三个难度，由低到高分别是“侦查兵”、“战士”和“指挥官”，这三个难度下关卡中的敌人配置基本是一样的，有区别的是敌人的AI与伤害，难度越高，敌人的AI也就越高，伤害也会变高，但高难度下更容易获得高稀有度的武器，也更容易获得高品质等级的武器。玩家初期挑战“指挥官”难度也许有点困难，但是随着等级的提高，“指挥官”难度下的敌人就会变得不是很可怕，所以建议玩家在中期开始便选择“指挥官”难度进行游戏。



当玩家完成了指挥官难度下的所有章节后，“通天晓”难度便会解锁，该难度下的敌人配置会发生大幅变化，第一章便会出现其他难度下中后期才会出现的敌人，敌人的伤害也会再次得到提高。不过此难度解锁后，我方角色的等级上限会解锁至64。当玩家完成了“通天晓”难度下的所有章节后，便会解锁本作的最高难度，该难度对于一般玩家而言属于噩梦级别，不过角色的等级上限在此时也会得到进一步提升。所以一般而言，玩家只需完“通天晓”难度来解锁角色的等级上限即可。

任务与评级

在游戏中，每一个章节的主要战斗是以任务的形式出现的。玩家在触发任务战斗时，画面的右上角便会出现任务编号作为提示。每一个任务在完成后会根据玩家的表现给出评级，而这些评级可以作为玩家在完成章节时获得总评级的基础评级。

除了流程中固定需要挑战的任务，还有一些并非是支线任务的任务，但由于这些任务的评级也会计入总评级，所以最好不要错过，具体可以参考后文中的流程指引部分。除了主线必须完成的任务，每个章节中还会有数个支线任务，这些支线任务一般不会出现在玩家主线流程的必经之路上，需要玩家另外寻找，并且主动开启。不过支线任务的位置会在地图上以绿色圆点的形式表示，很容易就能找到。支线任务的评级虽然不会直接计入总评级之中，但是完成每一章的全部支线会有额外的分数加成，因此需要获得每一章的高评级的话，支线任务还是必须要完成的。

本作的任务评级以字母的形式分成六个等级，最低为D级，最高为SS级。任务的评级等级由玩家在完成任务时获得的分数结算，基本分数与完成该任务的时间以及玩家所受的伤害有关，任务完成得越快，伤害受得越少，这两项的基本分就越高，不过单项的基本分最高只能达到200。也就是说，玩家如果最速且无伤完成一个任务，基本分的加成也只有400分，而这个分数在大部分情况下是不能获得SS级评级的，有的时候连S级评级都无法获得。而想要获得高评级，则必须在此基础上获得各种奖励分，奖励分的种类繁多，基本对应了各种进阶操作，如变形车攻击、冲撞攻击、爆头、进入“聚焦”状态等都能获得奖励分数，部分奖励分数会根据玩家所做特殊动作的次数累计。因此，想要获得一个任务的高评级，就必须在追求无伤且最速的基础上，尽可能地使用各种进阶操作获得奖励分。



方舟

方舟号是汽车人的大本营，玩家可以在方舟号中切换使用角色、调整装备、对角色进行培养与强化以及在商店进行买卖等。玩家在每一章开始前都能在方舟中进行整备，而且章节的进行途中，玩家也能通过场景中的汽车人标志进入方舟，下面便对方舟中的各项功能进行详细说明。

武器与合成

变形金刚有四个武器装备槽，其中方向键←和↓对应的是自由装备槽，玩家可以选择装备近战武器还是远程枪械，而方向键↑所对应的装备槽只能装备近战武器，方向键→所对应的装备槽固定只能装备枪械。不同的近战武器对应不同的招式，所以不但连招性能和输入指令有差别而且有部分武器限定使用角色，并不是每一个变形金刚都可以使用。而枪械则根据其型号有着不同的射击方式。武器的主要获得途径分别为开启宝箱、章节过关奖励以及支线任务奖励，当然打败某些特殊BOSS以及完成挑战模式的关卡也能够获得武器。每把武器都拥有品质，品质决定了这把武器的伤害最高上限，如果一把武器的伤害达到了上限，那么即使再进行武器合成，武器的伤害也不会得到提高了。也就是说，相同的武器，S级品质下的伤害上限永远比A级品质的高。

与芯片一样，武器也会附带各种技能，这些技能被镶嵌在武器的技能插槽上，并能够通过武器合成转移给其他武器。除此之外，不同的武器也会拥有不同的属性，拥有属性的武器能够对敌人造成额外的属性伤害，敌人也一样拥有属性抗性，不同的敌人属性抗性有所不同。如果特定属性的武器拥有特定的属性技能的话，还能让敌人陷入异常状态之中。

本作中的武器合成，即选择一把武器作为基本武器，再选择另外一把武器作为素材，在进行武器合成后，素材武器会消失，而基础武器则会获得用来提升等级的经验值。此外，如果基础武器上有空余的技能插槽的话，还能把素材武器上的技能转移到基础武器上。如果两把武器在合成前拥有相同等级的相同技能，那么在武器合成后，基本武器上的该技能的等级可能会提升。武器合成系统是本作的核心系统之一，如果玩家刷出了大量的好武器，利用该系统就能打造出一把数值强劲并且拥有大量强力技能的极品武器，而拥有了这种武器，打通最高难度也绝非难事。



T.E.C.H

变形金刚的身上可以装备名为T.E.C.H的芯片，能够装备的数量由金刚身上的芯片插槽数量决定。芯片至少会附带一种的特殊技能，有的芯片则附带两种特殊技能。芯片的种类分为三类，第一类为攻击类，此类芯片附加的技能以提升角色的攻击能力为主；第二类为防御类，此类芯片附加的技能以提升角色的生存能力为主；第三类为扩充类，此类芯片通常附带的技能会有各种增强效果，比如增加掉落金钱的数量、增强稀有武器的掉落率等等。芯片上的部分附加技能拥有等级，等级高低决定了作用效果的强度。



芯片主要通过研发随机获得，而研发需要花费资金，花费高价研发出的芯片往往更为强力而且实用。芯片的研发过程是一个小游戏，玩家需要通过按键来决定游标的停止区域，如果停留在深蓝色区域，则代表研发失败，得到的芯片会极为一般；如果停留在淡蓝色区域，则是成功，能够得到较好的芯片。如果停留的区域是黄色或橙黄色，则代表研发非常成功，这种情况下往往能够获得十分实用的芯片。

状态



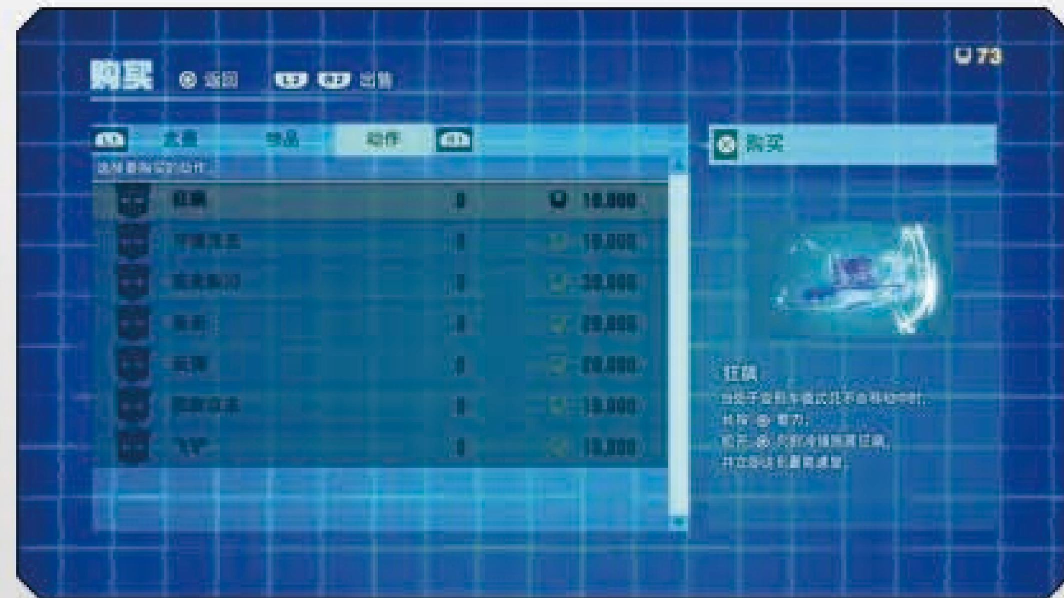
在角色状态界面中不仅能够查看到各个角色的能力值，还可以通过消耗金钱让角色的属性得到成长，从而使角色的能力值或者某个专项得到提升。每名角色都有九个属性，这九个属性拥有各自的经验槽与等级，不过所有属性当前的等级上限是相同的。每个属性的最初上限均为32，而随着高难度的逐渐解锁，更高的等级上限也会逐渐得到开放。提升九个属性的等级分别会使角色的单项或多项能力值得到提升，每个属性所对应的提升效果见右表。

状态列表

名称	升级效果
体力	提升最大生命值
勇气	提升防御力
速度	提升移动速度
火力	提升近战攻击力与防御力
技能	提升近战攻击力与远程攻击力
耐力	提升防御力
智力	提升远程攻击力
级别	提升芯片插槽数量

实验室

实验室即游戏中的商店，玩家能够在其中购买武器、道具以及解锁新的技能，商店中的武器品质会随着玩家流程的推进而逐渐变高，后期还能直接购买到S级品质的武器。此外，在商店中，玩家还可以把没有用的武器、道具和芯片卖出并换取资金。玩家在游戏中最多只能同时拥有200把武器，如果超过了，就必须在章节或挑战开始前在商店中把多余的武器卖出去，否则将无法进入关卡。



流程完全攻关指南

关于全章节SS评级的注意点

1. 对于主线流程中的大部分任务，无伤加最速的 400 分是达不到获得 SS 级评级的标准的。因此，大部分情况下都要使用特殊的招式来获得奖励分。在所有攻击招式中，单次的冲撞攻击能够获得 20 分的分数加成，因此大部分任务都推荐采用冲撞攻击的方法刷分。冲撞攻击的次数一般在 25 次左右就能获得 SS 评级，如果能够保证无伤的话，冲撞攻击的次数可以适当减少。

2. 冲撞攻击直接在加速状态下就能发动，而且在击中敌人后按 × 键跳起，之后再按 R1 键变形进入汽车状态，就能让角色瞬间再次处于加速之中，之后在便能接着使用冲撞攻击，用这个方法能够连续攻击同一名敌人，对付一些陷入硬直的 BOSS 尤为有效。

3. 由于需要刷一定次数的冲撞攻击，因此我方角色的攻击力并不能过高，推荐角色各项属性等级在 32 左右的时候进行挑战，这样就能保证角色的攻击力足够，但是又不会太快把敌人打死。此外，大黄蜂的冲刺回旋踢范围过大，因此不推荐用这招来刷分。

4. 主线任务中有不少任务无法通过冲撞攻击进行刷分，因此在进行全章节 SS 挑战之前，要刷出一把威力足够的激光枪以及一把威力足够的机枪，用来快速解决一些与远程敌人的战斗。此外，在与大力神、飞天虎这种大型敌人的战斗中，用机枪爆头能够快速获得奖励分，因此大可不必使用冲撞攻击来赚取分数。



5. 按照上述的方法，大部分任务的 SS 评级能够轻松拿到手，当然也有小部分任务有需要注意的地方，小编将在后文中为大家列举出来。部分任务的 SS 评分较为严苛，可能要 600 分以上，所以在保证其他任务 SS 评级能够到手的情况下，每个章节有一到两个任务只获得 S 评级是没有关系的，可以依靠章节的特殊奖励分来补足。

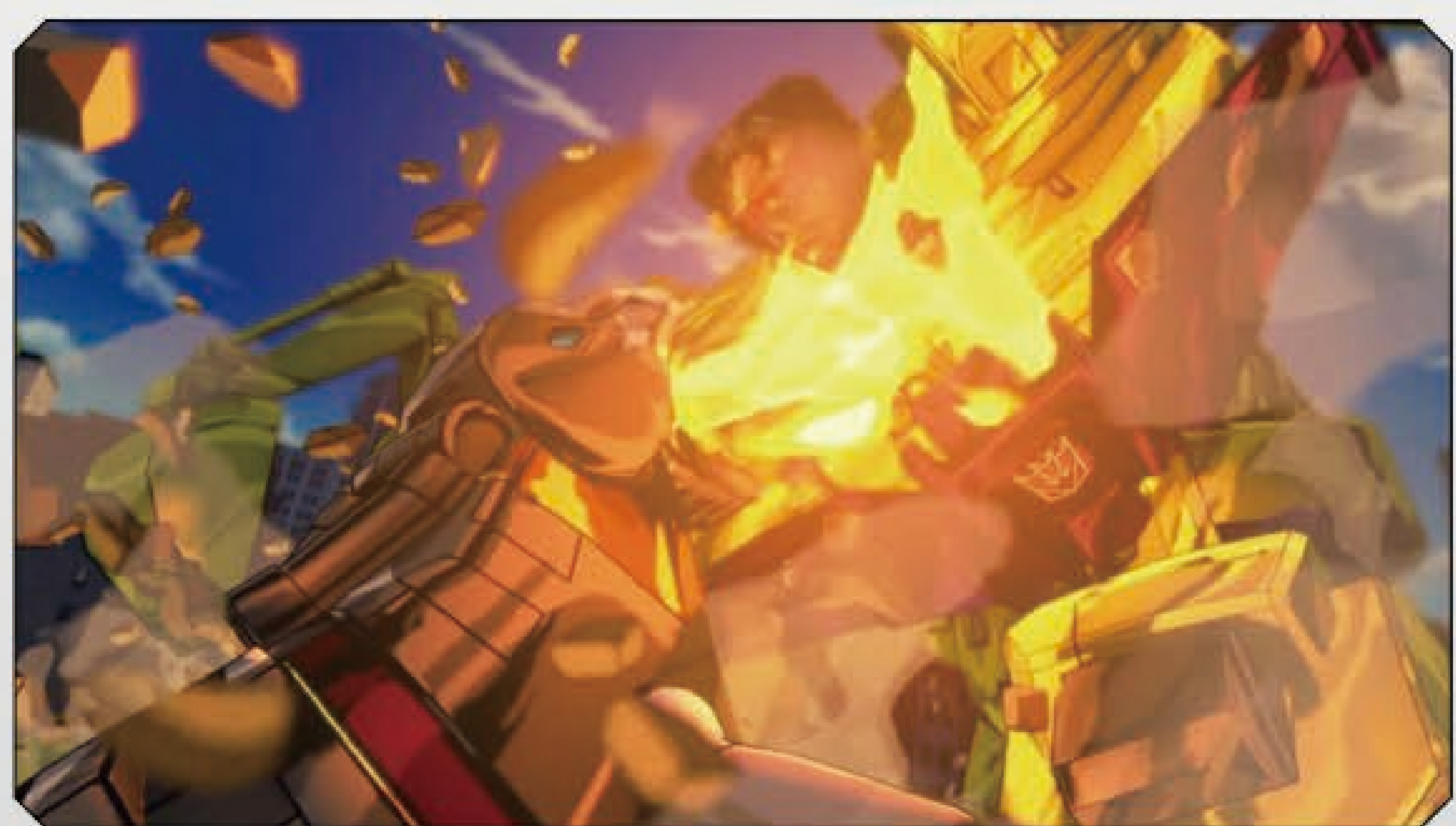
6. 由于游戏无法手动保存，所以对于章节一、章节二这种任务较多的关卡，推荐大家每完成一个任务，就退回系统将存档备份到云端或者硬盘。这样的话，如果下一个任务没有获得 SS 评级，就能把存档拷贝回来直接再次挑战，可以省去许多重复劳动的时间。

第一章 钢铁之城

1. 开场动画过后，玩家首先控制的角色为擎天柱，一路前进，在转弯口的尽头找到信息记录——塞伯坦人，记录旁的屋顶上有盘旋着的霸天虎间谍行动 1-1，用远程武器即可击落。来到空地后触发任务 01，本场战斗为教学战，第一批敌人是最容易对付的杂兵——陆兵，可以熟悉一下各种进阶操作，在躲避并进入“聚焦”状态后来一套连段是最常用的攻关搭配。第二批敌人如法炮制，第三批敌人是搜寻者，飞机状态建议用远程武器对付，等他们变形后再近战就能轻松解决。战斗结束后在门口找到信息记录——能量晶体 I 。之后的一段路上会第一次出现能够找出隐藏宝箱的探测器，以及藏在地下的道具，探测器需要用武器攻击后开启（部分需要使用特定属性的武器），而地下的道具需要用跺地猛击获得。

2. 开门后左转找到信息记录——机械昆虫，开车冲过带障碍的道路。越过高台后往左走，尽头找到信息记录——等离子核心。一旁的门上有齿轮，需要回避后进入“聚焦”模式，再对其进行破坏。过门后触发任务 02，敌人配置和之前类似，而且还有钢锁帮忙，建议先用远程武器解决掉高楼上的敌人，再对付地面的敌人就能轻松很多。

3. 继续向前触发任务 03，敌人是大家熟悉的巨型金刚大力神，他的攻击方式大致有甩拳、抬脚砸地、跳压等，伤害十分高。不过它的攻击动作十分缓慢，并且在攻击前会有明显的闪光提示。只要玩家不要贸然攻击，就能看准时机回避进入“聚焦”状态，即可抓住机会给予其大量伤害。大力神的攻击有几率在地面上砸出石柱，此时便可借助石柱跳起攻击大力神的头部，不过注意回避他的挥拳攻击。如果有机枪的话，可以直接对着他的头射击。



4. 击退大力神后操作角色变为大黄蜂，往左触发任务 04，敌人是四个远程，直接利用自动瞄准盲射即可。前进后右转，在尽头可以发现信息记录——塞伯坦化，在其右侧能够拾取小精灵 1-1。

5. 返回之前的路口把门破坏，之后变形成汽车快速通过以躲避突然出现的机械爪。往右侧走上断桥，在空中找到霸天虎旗帜 1-2。变成汽车形态飞过断桥，空中能够获得神秘物品——T。继续前进触发任务 05，这次终于有机会和威震天交手了，不过他带有盾牌，需要变形成汽车后行驶加速，待靠近威震天后再按○键或△键使用冲撞攻击来破坏。本战有擎天柱配合，总体而言还算轻松，将其打至半血即可触发剧情。

6. 此时玩家控制的角色变为横炮，先把视角调高，能够看到远处高塔顶端的霸天虎旗帜 1-1，不过需要用狙击枪才能破坏。变成汽车后使用冲撞攻击破坏掉东侧的紫色屏障，在道路右侧找到信息记录——太空桥。利用一旁的气流推进器跳到建筑上，可以看到对面高楼上有霸天虎旗帜 1-3，此时回头能够发现左侧高楼的霸天虎间谍行动 1-4。继续前

进在空地上触发任务 06，敌人有两批，配置相同，黄色的敌人要强一点，应当优先解决。空地上空的紫球可以从推进器右侧平台冲撞攻击破坏，紫球正对区域的尽头能够拾取小精灵 1-2。从气流推进器的右侧通道一路驾驶，在尽头左转能够找到一块秘密区域，里面有不少好东西。道路的尽头则是支线任务 1-1。

7. 返回气流推进器处，向前走触发任务 07，比较特殊的是带盾的敌人，用冲撞攻击破盾可以直接将他们击破。道路尽头右转找到信息记录——能量核，岔路口向左触发任务 08，都是高处的敌人，用远程武器对付即可，接着右转前进。

8. 岔路口的右侧是支线任务 1-2，破坏左侧的屏障来到空地触发任务 09，没什么难点。在入口旁的高台上找到信息记录——镇天威。空地北侧通路的右侧能发现霸天虎旗帜 1-4。到岔路口先往左走，跳上高台后在高楼上空发现霸天虎间谍行动 1-2。返回岔路口走中央区域，迎着风向前行驶，到尽头右转后左转即可触发任务 10，沿路会有一些敌人，但都不算任务战斗，可以先不管。

9. 任务 10 是与威震天的追逐战，利用加速点加速后迅速接近他，然后选择用冲撞攻击或射击将其打硬直，之后可以抓住机会进行追击，重复多次即可将他的体力槽打空，之后一路开到尽头进入战斗。本战威震天同样带有盾牌，而且必须利用加速点加速才能接近他，之后用冲撞攻击将他盾牌打掉，就能进行追击，注意攻势不要太过猛烈，看到他脱离硬直后就及时收手，重复之前的过程即可将其击败。



10. 之后需要前往三个不同的地点破坏发动机，先往南侧走，可以利用汽车人标志进入方舟对角色做一些调整，标志右侧能够找到信息记录——原始显像。进入隧道后触发任务 11，带盾的敌人可以直接用穿过加速点后的加速冲刺对付。走出隧道后朝背后看能够找到霸天虎旗帜 1-5，继续前进能够触发任务 12，敌人是大力神的两个部位，他们比之前的敌人强很多，注意好回避攻击，如果他们没有发动攻击不要贸然出招，他们变形后发动的攻击很好回避，利用好能够轻松进行反击。

11. 关闭第一个发动机后继续前进，开门后左转，在岔路口的左侧触发任务 13，同样用远程武器对付即可。先走右边，一路躲过飞机的攻击前进，第一段路的尽头不要跳到对面，直接跳到下面，可以看到一个隧道，隧道右侧可以看到霸天虎旗帜 1-6 与霸天虎间谍行动 1-3。出隧道后来到一块空地，破坏掉激光的发射器可以关闭激光。朝任务指引方向走，在一个加速点上空远处的高楼上有霸天虎旗帜 1-7，需要用狙击枪破坏。继续前进，开门后触发任务 15，敌人是大力神的另外两个部件，挖掘机的变形车攻击有可能会把玩家的角色困在地中，而钻头的钻地攻击与冲撞攻击都是需要注意的，不过这些攻击的出手都比较慢，回避后能够轻松进行反击。



12. 关闭第二个发动机后继续前进，在隧道入口的右侧能够拾取小精灵 1-3。进入隧道后跟随任务指引前进，出隧道后直接触发任务 14，敌人是大力神的最后两个部件，打法与之前类似，注意好敌人洒向地面的绿色液体即可。

13. 关闭第三个发动机后沿着道路向前，之后触发任务 16，没什么难点。在岔路口往右开能够回到之前的场景，这里能够找到支线任务 1-3，地图北侧还有支线任务 1-5，此时可以先前往完成。返回岔路口，向左开到尽头有支线任务 1-4。如果利用气流推进器外加二段跳，可以跳到高处的道路，继续往前开可以获得神秘物品——R，开到尽头往右跳能够进入一个全是宝箱的区域。这条路的中间有一个分叉，从分叉走能够找到小精灵 1-4。

14. 跟着任务指引前往地图最西侧触发本章最后的任务 17，与大力神的第二次对决。他的第一形态与之前类似，打法基本没有变化，不过增加了激光枪射击这一招式。当他的体力降到一半时会进入第二阶段的战斗，此时他的双手会变成钻头，主要攻击方式是挥舞钻头、钻头砸地、以及快速的连续砸地攻击。钻头的连续攻击不仅快速而且伤害很高，不过根据地面上的红色提示就能把握住回避时机。BOSS 的挥钻攻击破绽也很大，利用好的话能有效地进行反击。击败大力神后过关，千斤顶使用权解锁。

支线任务

●1-1

在限制时间内击败所有敌人并到达目标地点，敌人数量不多且都是最低级的杂兵，很容易消灭，注意有几个在高台上的敌人，不要漏过了。

●1-2

限制时间内激活所有机关，每攻击一个机关将它激活后下一个机关才会出现，且每个机关移动速度都比之前的快，建议使用双枪之类的高射速远程武器，由于每个机关都有固定的移动路线，将准星调整好位置后看准时机射击就能命中目标了。

●1-3

在限制时间内挖出所有地底的箱子，由于场景中射出激光的陷阱会阻止玩家的跺地猛击，所以要掌控好下砸的时机，另外下砸实际上是存在一个有效范围的，所以不必在黄色圆圈的正上方下砸。

●1-4

限制时间内收集所有道具并到达目标地点，变形后沿路向前并收集道具，注意紫色屏障必须用冲撞攻击撞开。

●1-5

限制时间内击败所有敌人并到达目标地点，沿路共有三波敌人，难度会逐渐升高。

难点任务SS级评级打法

◆任务2

因为有同伴在场，因此必须迅速用冲撞攻击连续撞击近战杂兵刷够分数，防止敌人被同伴打死，楼顶的搜寻者可以留到最后再解决。

◆任务3

和大力神的战斗只需要用一把机枪或狙击枪对其头部进行攻击就能赚取爆头的奖励分，可以通过回避攻击的瞬间进行瞄准来进入子弹时间，这样就能更为轻松地瞄准头部了。

◆任务4

本任务敌人均为远程的搜寻者，不过无需拿特殊奖励分，用高威力远程武器迅速清理敌人，最速且无伤即可 SS，之后的任务 1-8 达成 SS 方法与 1-4 一致。

◆任务13

同样是几个远程敌人的组合，不过本任务的 SS 分数标准有所提高，必须要无伤加最速，并且对至少三名敌人进行爆头，获得 450 分以上的分数才能获得 SS 评级。

第二章 傲星

1. 开场后跟着任务指引来到空地触发任务01，敌人是普通的近战兵加盾牌兵组合，没什么难点。结束战斗后利用空气推进器飞上高台，直接用枪破坏掉发绿光的炸弹开门。

2. 继续前进触发任务02，敌人是几个搜寻者，看准时机利用远程武器引爆空中的炸弹能够对他们造成伤害。战斗结束后，跳上左侧高台找到信息记录——威震天Ⅰ。继续前进，破坏掉场景中的炸弹，将道路与空地上的障碍炸毁。在环形道路上触发任务03，敌人除了几个远程兵外还有守卫机器人。守卫机器人除了会发射子弹外还会在道路上缓慢移动。用远程武器解决掉远程敌人后，变形进入汽车形态追赶机器人，进入射程后就用远程武器攻击其核心，引爆沿路的炸弹也能对其造成伤害。

3. 继续前进来到一块空地上触发任务04，机械昆虫首次登场，不过此时遇见的只是量产型而已，这里一共会出现两批。机械昆虫一共有三种，它们在变成昆虫形态时会有特殊的攻击手段，分别是放电、使用爆弹以及踹击，其中会放电攻击和释放爆弹的机械昆虫是最麻烦的，建议优先解决掉。当然，玩家也可以选择进入汽车模式后利用射击来迅速解决它们。

4. 战斗结束后进入傲星内部，小型的机械昆虫完全可以不作理会。飞船中的闸门开合十分迅速，必须看准时机利用翻滚迅速通过，在第一个闸门前找到信息记录——威震天Ⅱ。沿路来到一台终端机前，能够找到信息记录——红蜘蛛Ⅰ。开启终端机后会触发任务05，在此之前可以先利用一旁的汽车人标志调整一下角色状态。

5. 任务05是与霸天虎的通讯长官——声波的战斗，他会召唤出一只机械狗和一只机械鸟作为伙伴，这两个帮手会主动发动攻击，而且此时的声波是无法接近的，只要玩家一接近就会被他震开。不过只要先解决掉其中一名伙伴，就能够与声波进行近身战斗了。声波的招式以各种远程光线为主，可以利用回避子弹或光线后进入“聚焦”模式迅速接近他，他在体力降至一半后便会撤退。打完声波后，在正对着汽车人标志的空地尽头能够拾取小精灵2-1，它被藏在柱子后面较难发现，返回入口处会有支线任务2-1。跳上左侧的高台，往场景中央看能够发现霸天虎旗帜2-1与霸天虎间谍行动2-1。



6. 继续前进发现另一台终端机，终端机旁能够找到信息记录——红蜘蛛Ⅱ，调查终端机后一旁的机械柱会下降，同时也会触发任务06，敌人是好几批机械昆虫，不过对付方法没有发生变化，快速解决掉即可。空地的右侧会有支线任务2-2，此时要踩上较低的机械柱使其上升，逐步跳向二层入口。不过跳到第四根机械柱后可以先跳向右侧的较低机械柱，之后沿着后侧升起的机械柱不断前进能够找到神秘物品——A。

7. 进入下一个区域后触发任务07，敌人依然是大量的量产机械昆虫，并且遍布整个区域，必须全部清理干净。值得注意的是，在第一个闸门口右转能够找到一个机关，变身成汽车加速踩下机关后跳起冲向对面就能到达二层的北侧区域，里面有不少好东西可以拿。

8. 结束战斗后在道路尽头左转，首先能够找到信息记录——震荡波。走上平台调查终端后触发任务08，敌人依然是大量昆虫，不过这次是个射击小游戏。利用平台中央的机炮对它们进行射击便可，注意优先攻击红色的爆炸虫以及电球，因为它们被击破时能够对周围的昆虫也造成范围伤害。有些虫子会跳上平台，记得要优先击破。

9. 消灭完虫子后紧接着便是任务09，敌人是放电机械昆虫的原型体——弹片，他在人形状态的攻击方式主要是近战与发射分裂爆弹，尽量与其保持贴身比较安全，只需回避其近战攻击即可。变身为虫形态后他会不断发射电球，建议此时以回避为主，并且等待其再次变形。

10. 击退弹片后继续前进能够找到信息记录——傲星Ⅰ，调查终端机后中央的机械柱会下降，从右侧边缘向下走，沿着有各种障碍物的边缘绕一圈能够走到区域的左侧，之后顺着机械柱往上走能够找到神秘物品——N。继续前进触发任务10，敌人是爆弹机械昆虫的原型——炸弹，他在登场时就会在自身周围引发爆炸，之后的主要攻击方式也是以扔各种炸弹为主，人形状态是可以与他贴身近战的，不过需要注意其爆炸攻击。在他变成昆虫后，比较安全的打法便是回避掉攻击后用远程武器反击。

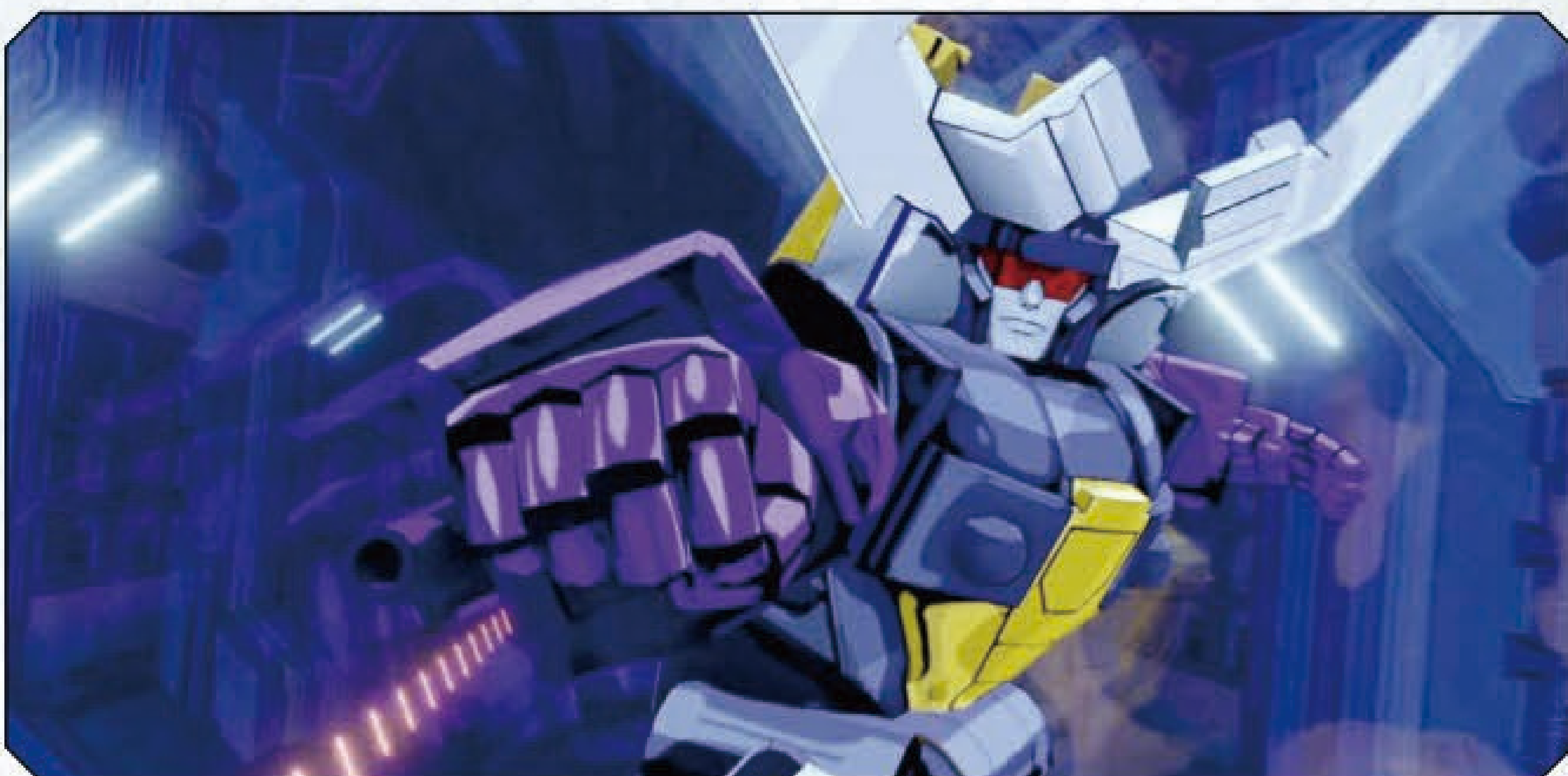
11. 穿过一个天花板上会掉毒液的区域，继续前进看到一个机关，踩下机关后两侧会伸出机械柱，借助右侧机械柱跳到中间区域，回头看会发现下层还有机械柱，跳到下层的机械柱后继续往前跳，在尽头能够拾取小精灵2-2，之后折返跳到对面的平台上，尽头能够找到信息记录——傲星Ⅱ。在机械柱缩回去之前回头，机械柱慢慢缩回后上方会有霸天虎旗帜2-2，不过必须迅速击中目标，不然左侧的机械柱会伸出把标志挡住。

12. 在尽头左转后来到与之前一个场景相似的区域，抬头能够发现霸天虎间谍行动2-2，踩下第二个机关后同样会有机械柱会按顺序依次伸出来，并且很快就会缩回去，需要看清楚顺序迅速通过，之后一路向前找到信息记录——傲星Ⅲ。

13. 继续深入触发任务11，敌人则是最后一种机械昆虫——反冲，他的动作十分敏捷，人形态下除了近战攻击还会使用枪射击，虫形态的踹击伤害很高，不过起手动作明显，与其贴身战斗可以抓准这招回避并且反击。他的HP降至一半时会叫来炸弹与弹片。其他两名敌人的体力会比之前低很多，建议趁三人站位较集中时用一次必杀技。先解决掉炸弹与弹片，之后安心对付反冲即可。

14. 击败反冲后紧接着触发任务12，目标是击破中央的等离子核。核心的防护罩需要用冲撞攻击破坏，之后即可对核心进行输出，注意周围会有量产昆虫骚扰，回避它们的攻击。核心的防护罩每过一段时间就会恢复，之后重复之前的步骤即可，将核心破坏掉即可过关，钢锁的使用权解锁。





支线任务

●2-1

击败所有敌人，开启任务后在房间中央会出现向外放出激光的陷阱，注意躲避激光攻击敌人，敌人数量很少，可以轻松解决。

●2-2

限制时间内，在地面上的四个黄色圆圈位置使用跳起下砸的攻击（跳起后长按R1键）。有敌人会不断使用远程攻击，可以先把他们消灭避免干扰。

难点任务SS级评级打法

◆任务2

虽然敌人是一堆搜寻者，不过也可以趁他们落地时对他们使用冲撞攻击来刷分，注意不要使用多余的攻击。全程用冲撞攻击的话，保持无伤状态通过即可获得SS评级。

◆任务3

本任务中的守卫机器人不能利用冲撞攻击刷分，比较保险的打法是优先清理掉杂兵，但是不要攻击守卫机器人。此时它会非常缓慢地进行移动，并且朝玩家发射子弹，紧随其后不断躲避其发射的子弹，就能获得进入“聚焦”状态的奖励分，不过一次的奖励分数只有5分，建议刷100次左右再将敌人击败，以免分数不足以获得SS评级。

◆任务4

需要注意的是，如果用冲撞攻击把机械昆虫直接撞到墙壁上的话，基本上是会把它们一击必杀的，而且很难避免。因此，之后所有与机械昆虫的战斗要尽量保证无伤，这样能够保证在冲撞攻击使用次数不多的情况下获得SS评级。

◆任务7

射机械昆虫的小游戏无法使用冲撞攻击，不过只需要无伤加最速即可获得SS评级，保证在1分钟左右完成任务即可。

第三章 核心

1. 首先往南通过满是障碍的区域进入隧道，在隧道入口的左侧能够拾取小精灵3-1，位置比较隐蔽，注意不要错过。隧道中的敌人建议选用远程武器快速解决掉，在出口处找到信息记录——傲星Ⅳ。

2. 走出隧道后，在道路尽头的楼顶上有霸天虎旗帜3-1。左转来到一块全是机械爪与战斗机的空地上，空中会有霸天虎间谍行动3-1。之后进入汽车状态，不管敌人一路前进，通过强风区域后沿路能够找到信息记录——傲星Ⅴ。继续前进触发剧情并且进入任务01，这是一场与惊天雷的追逐战。惊天雷会在固定区域停留，并且不断对玩家控制的角色进行射击，此时可以用翻滚躲避攻击后进入“聚焦”模式，之后再用远程武器攻击他。体力减少一定程度后他会变成飞机迅速逃窜，此时跟着任务指引追在他后面，如果他出现在视野内的话，不要犹豫迅速使用远程武器对其进行攻击，引爆空中的炸弹也能对其造成伤害。最后他会在一个固定场景中等着玩家，迅速将其收拾掉即可。

3. 击退惊天雷后地图上的各个区域会有本关的支线任务出现，玩家可以在此时进行挑战。跟着任务指引往西侧走，会看到一段强风区域前的道路上拿盾牌的陆兵，此时抬头能够发现神秘物品——S，不过必须通过道路左侧的高台加速跳跃才能拿到。



4. 利用加速点一路快速前进到目标地点，这里会触发任务02，此时会有手持重型武器的陆兵首次登场。它们手中的的重型武器是锤子，攻击的伤害很高并且范围较大，不过动作比较慢，留意好的话很容易回避掉。不过有一招踢脚攻击的出招很快，需要多加防备。而且他们基本上很难进入硬直状态，所以即便利用“聚焦”模式进行疯狂输出，也很难有发动变形车攻击的机会。建议用高威力的远程武器对付。第二批敌人除了重型武器陆兵外还会有普通陆兵，建议用远程武器解决掉普通陆兵后再对付重型陆兵。

5. 战斗结束后，站在岸边往东看，能够找到霸天虎旗帜3-2。从汽车人标志处往桥的方向看，可以找到霸天虎间谍行动3-2与霸天虎旗帜3-3，不过这两个目标都需要用狙击枪打。靠近大桥后触发剧情，视角会强制变为俯视角，往场景东南角走能够找到信息记录——凯恩能量障蔽。继续前进触发任务03，敌人是几只机械昆虫，由于是俯视角，所以敌人的动作比较难观察，但是远程武器无需上下瞄准，开了自动瞄准的话射击更为轻松，建议直接用远程武器解决它们。在触发任务03位置的突出区域能够拾取小精灵3-2。



6. 来到一个岔路口，往南或者往北都能获得能量晶体，不过南边和北边各有一个战点，南侧是任务04，北侧是任务05，不想错过的玩家必须都走一遍。由于有能量晶体，所以可以直接通过射击或投掷能量晶体引发爆炸的方式来对付这些敌人，用这种方法也可以直接对付带盾牌的敌人。

7. 返回空地后触发任务06，敌人是三个重型武器陆兵，依然可以用能量晶体对付他们。把能量晶体搬运至指定地点后触发剧情，之后触发任务07，也是第一次与红蜘蛛的较量，他人形状态会使用冲刺斩击与导弹攻击，并不难回避，同时也是攻击他的好时机。变成飞机时他的行动会敏捷不少，同时会使用俯冲攻击与各种远程攻击，此时建议在躲避他攻击的同时用带锁定的远程武器对付他。

8. 上桥后触发任务08，与闪光的追逐战，其实是一个射击小游戏，子弹是无限的，玩家只需按住R2键进行射击，用左摇杆控制车辆移动，右摇杆控制射击方向即可。首先主要对付的闪光的坦克形态，他的主要攻击方式是炮击，旋转突进攻击以及跳砸，回避炮击后是输出的好时机。将坦克形态击退后需要对付飞机形态，飞机主要以子弹攻击、导弹攻击为主，偶尔会使用冲撞攻击，总的来说不难回避，注意不要待在他的正下方。但飞机形态比较难击中，要多调整车辆的位置与射击方向，并且需要注意场景中的空缺与障碍，时刻进行躲避。

此外，在追逐战途中还能够找到神秘物品——F，需要注意获取。

9. 追逐战结束后触发任务 09，与闪光的正面对决。他首先只会以人形状态进攻，主要攻击方式为小型导弹散射与大型导弹投射。他的体力降低一部分后就会在坦克、飞机与人形之间切换，坦克形态下的回旋攻击以及人形态下的导弹攻击都是用于回避进入“聚焦”模式的好时机，抓住时机回避即可获得反击的好机会，飞机模式下由于动作迅速，建议进入汽车形态下回避其攻击，将闪光击败后本章结束。

支线任务

●3-1

限制时间内击败所有敌人，由于有屏障的保护，需要变身成汽车形态，然后利用有加速效果的紫色光圈加速冲破屏障，之后再消灭敌人。

●3-2

限制时间内击败所有敌人，由于敌人距离太远只能使用远程武器攻击，可利用枪械瞄准瞬间的辅助瞄准快速射杀敌人，建议身上多带几把枪，避免弹药不足的尴尬。

●3-3

限制时间内击败所有敌人，所有敌人都在路两侧的高楼上，一边移动一边射杀即可。

●3-4

限制时间内，在俯视角下控制角色撞碎所有紫色箱子，最后空地上的箱子需要玩家好好规划路线。

●3-5

限制时间内，打碎漂浮在空中的所有道具箱，由于有紫色挡板的干扰玩家射击，需要玩家不断移动调整射击角度。

难点任务SS级评级打法

◆任务1

本任务中红蜘蛛会一直飞在空中，因此无法使用冲撞攻击刷分，不过如果玩家不攻击他的话，他就会和任务 2-4 中的守卫机器人一样，一边缓慢移动一边朝玩家发射子弹，利用其发射的子弹刷 100 次左右的“聚焦”状态必然能够获得 SS 评级。

◆任务8

追逐战中是无法使用冲撞攻击的，而用射击进行攻击的话回报也很低，推荐回避掉敌人攻击后，直接利用“聚焦”状态近身连击，迅速将闪光的血槽打空，最速且无伤即可获得 SS 评级。



第四章 占有

1. 开场便会触发任务 01，敌人是一个精英级的搜寻者，他比普通搜寻者要强出不少，尽量等他变成人形时进攻。第二批敌人除了精英级搜寻者还会多出几个陆兵，先清理掉杂兵再对付搜寻者吧。战斗结束后先别急着离开小岛，这里有支线任务 4-1 和支线任务 4-2。此外，在小岛南侧的断桥旁能够拾取小精灵 4-1，在支线任务 4-1 所在位置西侧的小礁石后面能够找到神秘物品——O。

2. 从北侧上桥触发任务 02，敌人数量较多，遍布在整座桥上，而且配置多样化，在出口处还会有重兵把守，注意优先对付手持重型武器的陆兵，不会飞的近战兵可以用冲撞攻击直接打到海里。在一块凸起石块的后面找到信息记录——动能守护盾，在有五个炸弹的地方朝左上角看，可以找到霸天虎旗帜 4-1。

3. 过桥后触发任务 03，与汽车大师的追逐战，本战玩家只需比汽车大师先到达目标地点即可，多利用场景中的加速点加速，如果汽车大师在玩家前方，那么使用冲撞攻击可以使其暂时变成人形。当然，玩家也可以考虑直接把他的血槽打空，这样不仅能获得一笔额外的报酬，还可以使他处于暂时落后的状态。不过需要注意的是，如果将他打倒，玩家仍然需要在限制时间内跑到指定地点，否则算任务失败。在追逐战途中，可以在位于大地图西北的长条路段中央的岔路口的上空找到神秘物品——R。到达指定地点后进入与汽车大师的正面对决，他的攻击均为电属性，斩击也会释放出带电剑气，比较有威胁的招式为带有剑气的多段快速连斩，不过他的招式虽然华丽，回避起来却并不麻烦，抓住时机回避后反击即可。

4. 战斗结束后，抬头看塔顶，能够找到霸天虎间谍行动 4-1，需要用狙击枪射击。从南侧离开空地，下台阶后能够发现一旁的信息记录——等离子加速器。转弯抬头看见几只机械昆虫，它们的中央会有霸天虎旗帜 4-2。继续前进，通过强风区域后左转，在尽头能够找到小精灵 4-2。跟着探测波显示距离减小的方向走，沿路的搜寻者大可不管。一路来到一个出现红色机械昆虫的岔路口，此时往右看能够找到霸天虎旗帜 4-3，左转后把机械爪都消灭，之后就能发现左侧楼顶上的霸天虎间谍行动 4-2。继续前进来到目标地点触发剧情。此时地图上会出现数个支线任务，玩家在触发剧情前可以先进行挑战。



5. 剧情过后触发任务 04，这次需要迎击五波敌人，并且保护正在作业的同伴不被敌人打死。虽然此战会有另外三名汽车人作为帮手，不过我方的 AI 实在不可靠。前面三波敌人比较好对付，只要注意优先击倒离同伴最近的敌人即可。第四波敌人是红色的爆炸机械昆虫，它们在被击倒后会爆炸，因此必须快速用射速较快的远程武器将它们击倒，防止他们靠近同伴。第五波敌人是两个重型武器陆兵，由于它们很难被打出硬直，并且会迅速接近同伴，因此建议使用攻击力增加 100% 的道具，再配合必杀技将他们一网打尽。

6. 任务 04 完成后紧接着会触发任务 05，这次的敌人是另一名大型的合体金刚——飞天虎。飞天虎与大力神一样，他的攻击动作也很慢，不过范围比大力神要大很多，尤其是远程射击，会产生范围引爆，看到他举枪必须及时回避。飞天虎的斩击虽然范围较大，不过起手比较慢，抓准时机回避后便可进行反击。飞天虎有时会使用分离攻击，并且在之后再次合体，注意他在分离时是无敌的，因此在他分离后只需回避即可。飞天虎的体力降至一半后会进入第二阶段，会增加多种攻击招式，分别是剑气十字斩、剑气连斩、释放闪光或电球等，范围都很大，不过回避时机依然比较好抓。此外，飞天虎还会用剑刮起龙卷风把玩家卷到空中，之后再追加各种攻击，虽然被卷在空中时也能可以进行回避，但还是建议玩家在看到飞天虎举剑后就及时远离，避免被龙卷风卷起，击败飞天虎后本章结束。

支线任务

●4-1

限制时间内打破所有箱子，所有箱子都浮在空中，需要用枪打破，由于箱子移动快且限制时间很短，需要多次练习才能通过，建议多带几把枪，一把枪子弹耗尽后换上另外的继续攻击，如果不幸子弹全用完了，可以用近战攻击敲掉低处的几个箱子补充子弹。

●4-2

限制时间内击败所有敌人，这场战斗在俯视角下进行，所以敌人招式的躲避时机有些难以把握，敌人配置为两个大锤兵加三个普通杂兵，大锤兵的挥锤攻击在闪光出现后有一定延迟，需要注意。

●4-3

限制时间内到达目标地点，路上有大量激光陷阱阻挡，陷阱分为横向与竖向两种，横向的陷阱可以在汽车形态下直接撞击光线中间的机械装置破坏，竖向的就要注意躲避了。

●4-4

限制时间内摧毁一切，场景中有许多箱子，还会有敌人刷新，建议使用大黄蜂，集满能量后一次大招可以破坏掉场景里大多数箱子，其他的箱子补上几枪就能完成任务了。

●4-5

限制时间内到达目标地点，路上有大量激光陷阱阻挡，用跳跃的方式小心避开。

●4-6

限制时间内将红色能量砖块带到目标地点，路上有大量激光陷阱挡路，小心避开前进，路上有间断的位置需要先用 R2 键将砖块扔过去，再变身成汽车飞过。



难点任务SS级评级打法

◆任务2

大桥沿路的敌人是可以不打的，直接行驶到桥的门口触发强制战斗。敌人中有几个重装兵，对他们使用冲撞攻击 20 次左右，并且保证无伤即可。

◆任务3

与汽车大师的追逐战中可以适当使用冲撞攻击赚取分数，与汽车大师的战斗中想要刷冲撞攻击的同时保证无伤较有难度，建议刷 30 次以上保证分数充足。

◆任务4

由于有同伴在场，必须优先对同伴正在攻击的敌人使用冲撞攻击，由于后面几波敌人比较难缠，必须优先保护同伴，建议用第一波敌人把分数刷够。

◆任务5

尽量保证无伤，并且用机枪精准爆头，在确定刷够分数后用高威力远程武器迅速将其击倒即可。

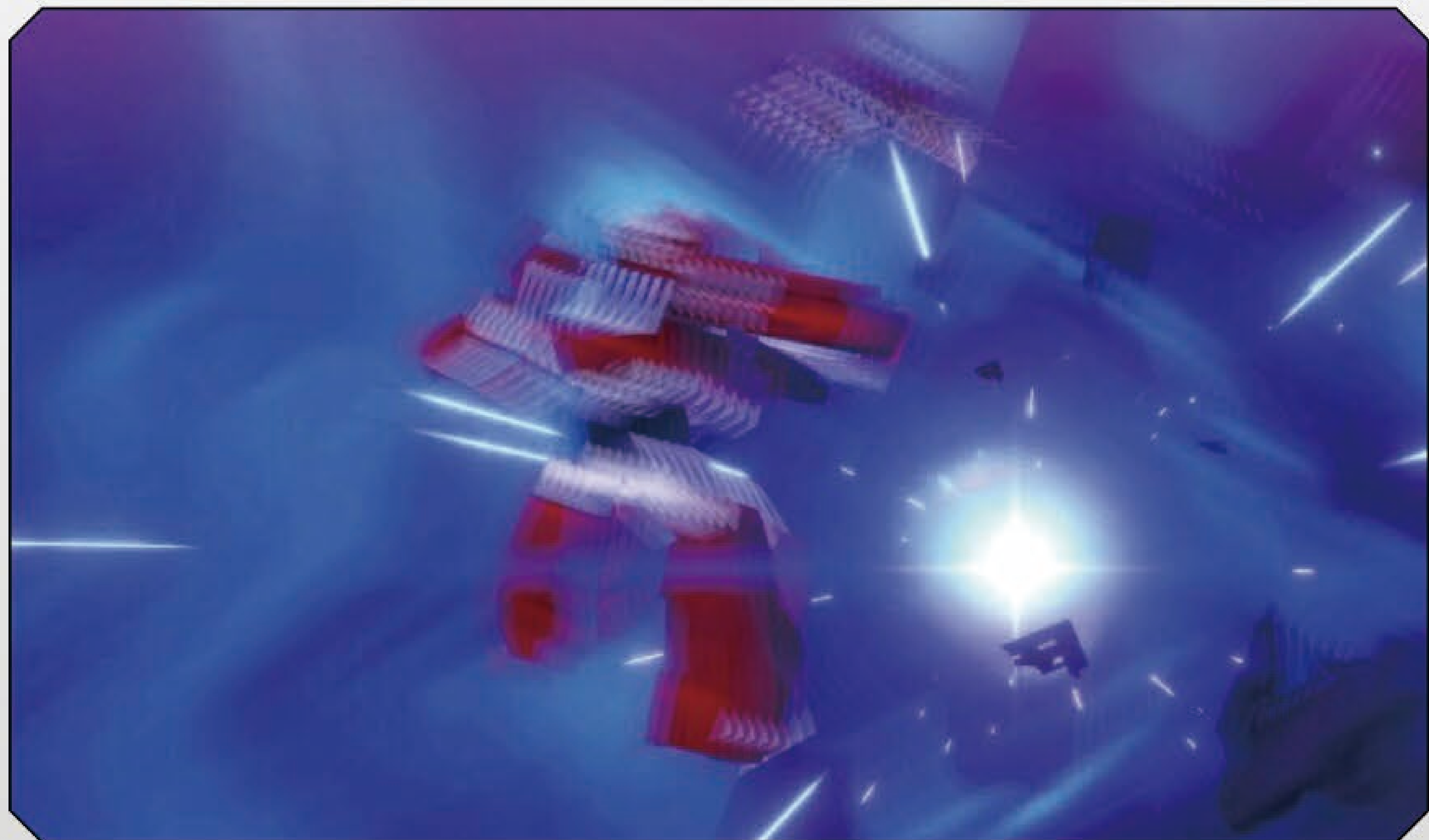
第五章 前往塞伯坦

1. 开场便触发任务 01，与红蜘蛛的第二次对决。红蜘蛛的攻击方式并没有发生变化，不过由于场景不在地面，玩家很难判断与红蜘蛛间的距离，也很难迅速抓住其具体位置。当其变成飞机时，可以进入汽车形态下加速行驶，以便躲避其攻击。待其进入人形状态的瞬间，可以迅速使用冲撞攻击接近他，并抓住时机进攻。不过他也会弹反玩家的攻击，因此在进行连击的时候也不能太过大意。

2. 任务 01 完成后紧接着便是任务 02，这次是与闪光的第二次较量。闪光的身边会多出几个陆兵，不过本尊的攻击方式并没有太大变化，抓住时机进入“聚焦”状态进攻便可。注意，直接打败闪光即可完成本任务。

3. 战斗结束后往任务追踪相反方向走，在尽头可以拾取小精灵 5-1。之后跟着任务追踪前进，在大门前能够找到信息记录——守卫机器人与霸天虎旗帜 5-1。走到门口回头，能够看到远处的高空中有霸天虎间谍行动 5-1。





4. 前往下一个区域，入口左侧有神秘物品——M，继续前进可以在路边找到信息记录——变形墙。此时抬头朝上空看，在圆球的右侧能够发现霸天虎旗帜 5-2。继续向前触发任务 03，本章最后的敌人——震荡波，震荡波的出招很快，几乎没有起手动作，人形状态除了会拳脚攻击还会迅速向前释放半月型能量波。除此之外，他还会瞬间变身并且用激光大范围扫射，动作十分快。因此要尽量与其保持贴身，并且在他出招后再进行攻击。不过需要注意的是，他也会在玩家的连击途中使用弹反。震荡波的体力降低一定程度后，他会释放全屏大范围的激光攻击，此时可以变成车迅速接近其本体并使用冲撞攻击打断他。之后他一般会释放分身，与此同时本体再次释放大范围的激光攻击。利用冲撞攻击等方式优先解决体力很少的分身，之后再利用冲撞攻击接近本体进行连段，重复以上步骤即可将其击倒，之后本章结束。

难点任务SS级评级打法

◆任务1

红蜘蛛经常会变身成飞机，变成飞机时可以用追击型的变形车攻击将其打回人形。不过他经常能回避掉冲撞攻击，因此比较保险的高评级方法是刷100次"聚焦"状态，当然如果能保证无伤的话，次数可以适当减少。



第六章 能量核

1. 一开始需要从即将崩坏的场景撤离，不过由于该场景内有向后推的气流，所以必须变成汽车前进，并且需要时刻控制好方向，否则很容易被直接吹下平台。此时先不要急着离开此场景，从初始位置向右看能够发现小精灵6-1，接着再向出口前进，接近出口时会出现1分钟的倒计时，同时会有能把玩家击退的机械柱从出口滑出来，注意躲避。

2. 来到一个充满了激光障碍的区域，在第二处障碍前能够找到信息记录——分离舱。继续前进来到第一个由机械柱组成的区域，注意该区域中突然伸出的机械柱，避免被直接推下平台。本区域的"V"字形的转弯口先别急着转弯，跳到下侧的机械柱上，此时向北看能够找到霸天虎旗帜6-1。通过该区域后触发任务01，敌人是几只机械昆虫，没什么难点。

3. 来到第二个由机械柱组成的区域，注意这里会有几只机械昆虫，用远程武器解决他们。经过单个机械柱后先别急着前进，沿着紧挨着墙壁的石柱往高处跳，能够找到神秘物品——E，出口位置有支线任务6-1。穿过一条隧道，在出口处找到信息记录——货梯。在出口处向下一场景的空中看，能够找到霸天虎旗帜6-2和霸天虎间谍行动6-2。

4. 进入下一场景后调查机关触发任务02，本任务同样要在清理敌人的同时保证同伴的安全，比之前的任务更为麻烦。第一波敌人中需要优先解决的是伤害较高的重型武器陆兵与会使用远程武器攻击同伴的搜寻者，其中要优先解决掉搜寻者，否则同伴很容易被攻击到。建议准备一把激光武器，能够直接对带盾牌的敌人造成伤害。第二波敌人中机械爪虽然会不断放出机械昆虫增援，但优先需要解决的目标依然是会远程攻击的搜寻者。第三阶段一根机械爪会拉起平台，迅速用远程武器将其破坏，之后会有红色的爆炸机械昆虫出现，利用扫射优先解决。最后一波敌人推荐直接用必杀技解决，之后迅速破坏拉起平台的两根机械爪即可。

5. 调查终端机后触发剧情，之后直接触发任务03，前两波敌人数量较多，不过都是些老面孔，并不难对付。注意平台的空间狭小，如果使用位移较大的招式很容易掉落到平台外。最后会有一只机械爪破坏平台，在其破坏平台时贴近用近身攻击，一段时间后它会松开，此时可以用远程武器输出，之后它又会冲过来进行破坏，此时是回避进入"聚焦"状态反击的好时机，重复上述过程就能轻松将其击倒。



6. 在长条隧道的入口处会有支线任务6-2，一路前进来到圆形空地触发任务04，敌人是一个守卫机器人，他会在场景中快速移动，不过有的时候会停下来使用激光破坏平台，在其瞄准时可以快速接近他进行连击，之后他会暂时进入只有一个球的状态，此时要注意他的激光扫射。之后再次等待他瞄准即可，重复数次后他会陷入硬直，趁这时进行输出。

7. 结束战斗后抬头看，在空地的上空能够找到霸天虎间谍行动6-2，空地上有支线任务6-3。此时调查空地出口前的终端机让机械柱升起，回到二层后利用二层的机关到达二层北侧区域，在入口处能够找到神秘物品——R。返回一层的出口，继续前进在隧道中触发任务05，敌人都是老面孔并不难对付，隧道出口处能够找到信息记录——能量晶体Ⅱ，此时回头向出口的上方看，能够找到霸天虎旗帜6-3。

8. 继续前进触发任务06，与声波的BOSS战。他依然会召唤出机械动物同伴骚扰玩家，不过这次无视同伴也是可以攻击到其本体的。首先不管他的同伴迅速贴身削减他的体力，很快他就会进入第二阶段，此时再清理掉一旁的机械动物。声波第二形态下的部分招式会引起地形变化，不过总体而言威胁不大，他的攻击依然以各种远程光线为主，并不难回避，找机会和他贴身作战可以打得十分安逸。

支线任务

●6-1

限制时间内破坏场景内全部新出现的物体即可，用激光枪或狙击枪等射程较远的武器就能轻松完成。

●6-2

一个用机枪射击的小游戏，敌人用机枪都是一击必杀的，需要注意的是右侧入口也会有敌人出现，红色的搜寻者必须第一时间解决，否则他变身成人形后便会带有盾牌，如果不慎被敌人接近也可以直接用近战解决他们。

●6-3

敌人是搜寻者加机械昆虫的组合，并不难对付，注意掉落至平台外任务便会失败，建议使用远程武器来对付。

难点任务SS级评级打法

◆任务2

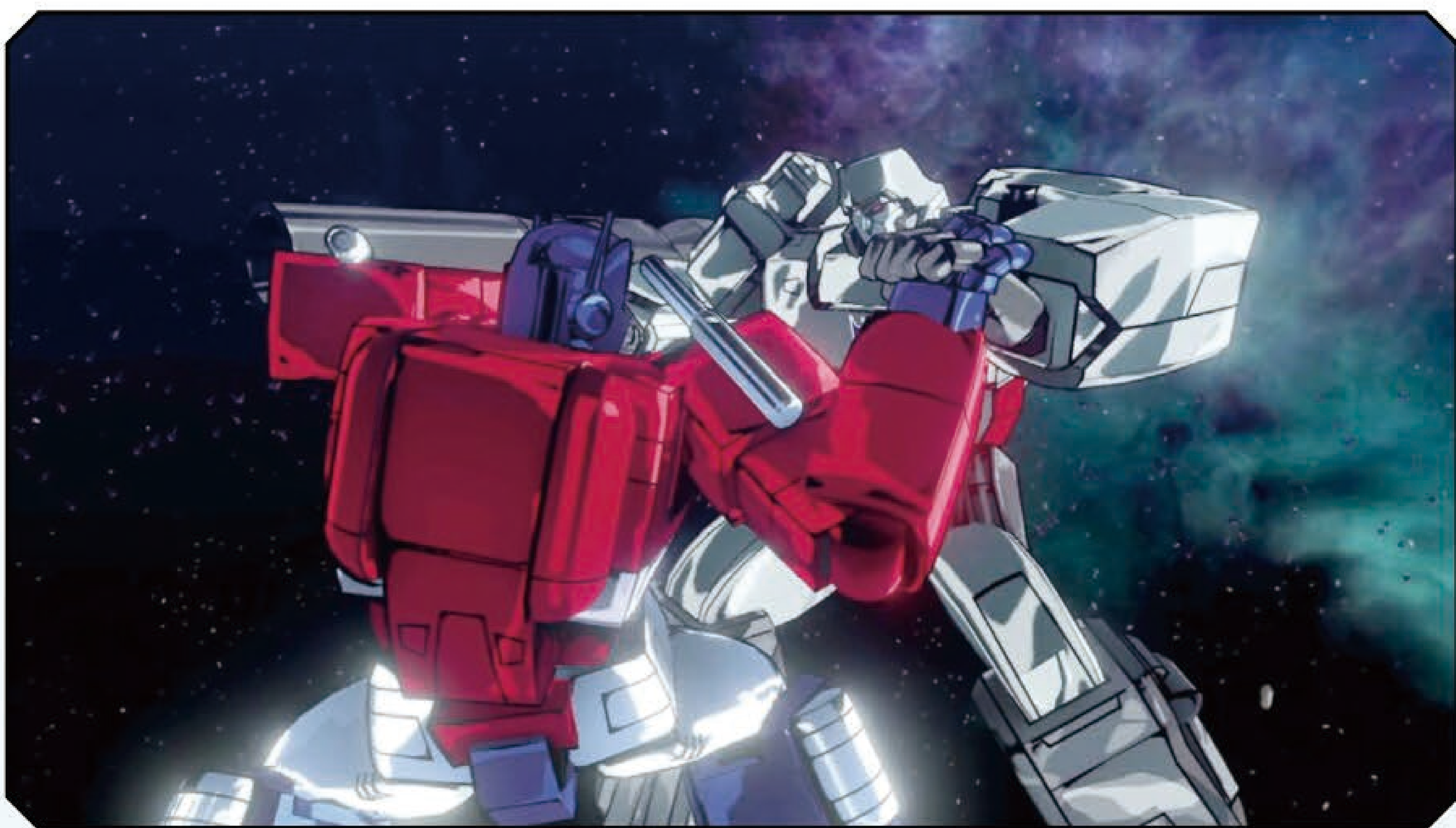
保护同伴的任务必须注意好同伴的安全，如果同伴被围攻的话就要优先放弃刷分快速解决敌人，利用抓住平台的机械臂刷分是不错的选择。

◆任务4

趁守卫机器人瞄准时跳起，用近战连击攻击它，伤害够高的话就能将其打晕，此时迅速利用冲撞攻击进行刷分，一般能刷5次左右。在其眩晕状态过后迅速打空它的血槽，无伤的情况下为SS评级。

第七章 传承

1. 本章基本上为一个区域一个任务，岔路中会有宝箱，不过这些岔路也均有战点，记得不要漏掉。开场首先触发任务01，普通的杂兵战，在同伴的帮忙下轻松搞定。在初始场景的后方会有支线任务7-1，之后继续前进能够找到信息记录——储藏箱。继续前进触发任务02，敌人都是搜寻者，利用远程武器扫射掉即可。之后一个区域会触发任务03，敌人配置是汽车大师与几个陆兵，汽车大师攻击方式并没有变化，，可以先让同伴们吸引他的火力，自己先清理杂兵，之后再集火对付他。



2. 继续前进触发任务04，敌人配置中会有持有重型武器的陆兵，需要注意。战斗结束后先前往北侧平台触发任务05，敌人是几只机械昆虫，但是场地中会有障碍，建议先变成汽车利用加速点破坏掉障碍，再来对付敌人。

3. 跟着任务指引前进触发任务06，需要注意的是会爆炸的红色机械昆虫，需要用远程武器迅速解决。之后先前往南侧场地触发任务07，敌人是几个搜寻者，毫无难度，用远程武器射击即可，注意他们有的时候会躲在屏障后面，在两块场地的连接通道上能够找到神秘物品——S。

4. 跟着任务指引前往下一场地触发任务08，同样毫无难度，带盾牌的搜寻者建议直接用能穿盾的光线枪对付。继续前进触发任务09，敌人是闹翻天与惊天雷的组合，虽然需要同时对付两个BOSS级敌人，但是好在能依靠同伴吸引火力，实际难度并不算高，采取逐个击破的方式对付即可。本战过后回头能够找到支线任务7-2，而继续前进就能看到同样下一区域的闸门了，在闸门左侧的半空中能够找到霸天虎旗帜7-1，在入口右侧的地面上能够找到信息记录——跨空间转换器。

5. 穿过闸门后在左手边能够拾取小精灵7-1，远处大屏幕的上空能够找到霸天虎间谍行动7-1，场景右侧的最远处则是霸天虎旗帜7-2，继续前进在沿路能够获得信息记录——小精灵。前进触发任务10，首先需要同时对付大力神的五个部分，有同伴在场的情况下可以吸引一部分火力，推荐的打法是变成汽车在场上与他们周旋，看准时机使用冲撞攻击后接冲刺连击或变形车攻击，用这种方法比较不容易被围攻。将他们击败后，他们会合体成大力神，攻击方式和之前并没有变化，因此不算难打。不过在其体力降低一定程度后，飞天虎也会登场，此时就要同时面对两名大型BOSS了，建议依然用冲撞攻击这种比较安全的方式进行起手攻击，优先集火解决掉体力较少的大力神，之后与同伴一起集火飞天虎就能轻松不少了。

6. 任务10完成后直接触发任务11，与威震天的最终BOSS战。相比第一章时，威震天的招式会丰富不少，第一阶段开始时他会砸地使场地上出现火柱，触碰到是会受到伤害的。与威震天作战依然以贴身近战为主，他的近战招式除了拳脚以外，还会有锁链锤，注意锁链锤既可能是回旋一圈后砸地，也可能是连续回旋，要做好多次回避的准备。威震天有时会突然向后瞬移，此时必须停下来观察他的出招，如果他身上闪紫光并且向前冲的话，需要快速远离他，因为这招是一个投技而且命中率极高。如果他是使用远程武器攻击的话，则可以回避之后接近他进行反击。与威震天保持中距离时，他有可能射出连续子弹，这招是有追踪效果的，记得主动走位躲避。如果他变成坦克突进或射炮，则可以在回避后对其攻击。有时他还会在空中制造一个带吸引效果的能量球，此时需要变身后加速远离，不过如果玩家没有被吸进去，威震天还会降能量球投向玩家，要做好回避的准备。他最有威胁的招式是跳到空中使用激光大范围扫射，看到他起跳就立刻做好回避的准备吧。

将其第一阶段的体力打空后，战场会转移到宇宙，此时玩家的操作角色也会强制切换成擎天柱，此时要与威震天进行最终决战。不过威震天的招式与第一形态并没有变化，而且没有了地形干扰，他的体力也比之前低不少，总体难度并没有第一阶段高。不过在最后会有一个QTE，连点○键华丽地解决他吧。



支线任务

●7-1

需要依靠探测器获取指定位置的隐藏道具，不用管场景中的障碍，根据探测器标注的距离找到指定位置后用跺地猛击找出道具即可。

●7-2

需要在限制时间内收集两块场地内的所有道具，沿路走的时候不能有道具有遗漏，否则很可能来不及全部收集完。

难点任务SS级评级打法

◆任务2

比较麻烦的任务，敌人都是空袭者，而且同伴会帮忙清理，所以完全靠冲刺攻击刷分比较困难。本任务的高评级需要玩家拥有一把高威力的远程武器，比如S级以上的激光枪。开场后抓准时机迅速对敌人使用5次冲刺攻击，之后迅速用远程武器把敌人清理干净，无伤且时间控制在30秒以内方可获得SS评级。

◆任务5

优先破坏掉场上障碍，之后直接用高威力远程武器解决敌人，最速且无伤即可获得SS评级。

◆任务7

在汽车形态下，绕着圆形场景外侧行驶，并且瞄准目标射击，即可避开屏障直接攻击敌人，最速且无伤即可获得SS评级。

挑战模式全任务解析

任务01

敌人一共有三波，均为陆兵加搜寻者的组合，可以利用回避后的“聚焦”状态优先用远程武器解决掉搜寻者，否则会被不停骚扰。此外，第二波敌人开始会出现盾牌兵，需要注意，可以直接用激光武器解决。想要获得SS评级的话，直接用冲撞攻击刷分即可，之后的任务基本也是如此。



任务02

本任务比较麻烦，需要同时对付大力神的六个分体，而且不像流程中那样有同伴吸引火力。敌人的攻击欲望很强，如果用近战武器直接进行攻击的话，很容易陷入被围殴的境地。推荐打法是用在汽车模式下与他们迂回，再抓准时机用冲撞攻击接变形车攻击的方法连击，顺便还能刷奖励分。六名敌人都被打败后，他们会合体成大力神，大力神对付起来相对轻松，不过伤害很高，必须谨慎对待以免前功尽弃。

任务03

敌人均为机械昆虫，数量很多而且会不断增援，用正常打法来打比较麻烦。在开启了辅助瞄准的情况下，建议在汽车模式下与敌人周旋，并且不按瞄准键用机枪、激光炮等高射速远程武器进行射击，这样就能依靠辅助瞄准轻松击中敌人。除此之外，还需注意躲避好落雷与爆炸液体。

任务04

敌人是各种近战兵的组合，前面两波敌人没什么威胁，正常打法就能轻松解决。第三波敌人会有三名重装近战兵同时登场，除此之外还有两名普通杂兵。重装兵虽然出手慢，但是伤害高，而且某些招式判定范围极大，被三名同时围攻的话很容易被打到。建议优先把杂兵清理掉后，用远程武器来对付重装兵。如果想要用正常打法的话，利用好“聚焦”状态十分重要。

任务05

本任务的敌人配置种类比较杂，不过对付起来不算困难。第二波敌人中除了会有两名重装兵外，还会有机械昆虫中的反冲，都是属于擅长近战的敌人，与他们进行贴身战会打得较为辛苦，建议在汽车形态下用远程武器对付，只需注意好反冲的飞踢，以及重装兵的跳砸攻击即可。注意在即便驾驶状态中，也是能使用翻滚进行回避的。

任务06

本任务的敌人是各种类型的搜寻者，他们依然会在空中乱窜并骚扰玩家。沿用之前的方法，进入驾驶状态用远程武器扫射即可快速解决战斗，基本没什么难度。

任务07

同样没有任何难点的任务，比较麻烦的盾牌兵直接用激光武器来击破即可。不过注意第三波敌人中会有重装兵干扰，在回避重装兵的攻击后，利用激光武器攻击盾牌敌人是一个不错的选择。

任务08

第一波敌人没什么难点，第二波会有机械昆虫中的炸弹和弹片与其他类型的敌人同时登场，场面较为混乱。优先把杂兵解决掉，弹片与炸弹打法与流程中并无区别，注意躲避好他们的落雷和爆炸液体即可。



任务09

本任务需要同时对付红蜘蛛和闪光两名BOSS级敌人，不过红蜘蛛的攻击总体而言威胁不大，闪光则依然近身招式和远程火力一样凶猛。因此需要优先对付威胁较大的闪光，注意回避好他的攻击，此时红蜘蛛会不断变成飞机形态进行骚扰，注意躲避他的导弹。解决闪光后，红蜘蛛就容易对付多了，他在变成飞机后直接用狙击枪射击就能将其打回人形，之后与其进行贴身战即可。

任务10

比较麻烦的任务，需要同时对付红蜘蛛、惊天雷与闹翻天这三名动作敏捷的BOSS级敌人。三名敌人都会不时变身成飞机在空中盘旋，并发射导弹进行攻击，必须保持不断地快速移动才能躲避。依然推荐在驾驶状态中使用远程武器攻击的战术，不过因为有三名BOSS级敌人，武器的EN很容易就会耗光，因此一定要准备好足够的EN回复道具。



任务11

一开始需要对付汽车大师与杂兵,汽车大师的攻击方式和流程中无区别,不过有杂兵的骚扰。但是这里不能先打杂兵,因为把最弱的近战兵打倒后,就会有更强的杂兵进行增援,无视杂兵直接集火汽车大师即可。把汽车大师打倒后,飞天虎会登场,这个大型 BOSS 的打法依然与流程中一样,并没有什么难度。

任务12

本任务需要同时对付声波与震荡波这两名 BOSS, 声波召唤的小机器人可以不用理会，因为即便打倒他们，声波也会召唤出其他的机器人。而相比声波，震荡波的大范围远程攻击对于玩家的威胁会比较大，因此需要优先解决掉震荡波，尽量与他贴身，如果他释放出分身的话，则要优先把分身击倒，否则场面会十分混乱。把震荡波击倒后，剩下的声波便不足为惧了。

任务13

本任务需要同时对付威震天和红蜘蛛两名 BOSS 级敌人,红蜘蛛一如既往地没有存在感。而威震天是最终战时的攻击模式,对付起来有一定难度。注意躲避场景中的火柱攻击,可以尝试利用冰冻或麻痹武器将其行动封住后进行速杀。

任务14

本任务需要对付克隆汽车人,他们会以大黄蜂、横炮、千斤顶、钢锁以及擎天柱的顺序依次登场。敌人装备初期登场时配备的武器,并且和玩家一样会使用冲撞攻击以及必杀攻击。大黄蜂整体而言很好对付,没有什么特别需要注意的地方。横炮的连续斩击起手较快,而且被命中的话就需要承受较大的伤害,建议在回避了其远程攻击或冲撞攻击后进行反击;千斤顶登场时会再次装备能量盾,需要用冲撞攻击破坏,此后每过一段时间他便会装备能量盾,并且用远程武器进行攻击,用冲撞攻击不仅能够把盾牌破坏掉,还有很大几率让其陷入僵直状态,之后便是输出的好时机;钢锁主要会在恐龙状态下进行攻击,尽管伤害很高,但攻击起手较慢,很容易回避,注意不贪刀即可,小心回避他的投技攻击;擎天柱作为敌人登场时还是十分强力的,攻击起手较快,而且伤害高,必杀技的范围也很大,不过其必杀技在发动一瞬间是可以用翻滚躲避的。高难度下建议用异常状态武器封住其行动,之后将其速杀。

任务15

需要同时对付威震天与震荡波这两名比较麻烦的 BOSS 级敌人,一开始只需对付威震天一人,但是不要掉以轻心,在他血量降到一半左右时,震荡波便会登场。由于两名 BOSS 都会使用范围攻击,所以想要安稳地接近 BOSS 进行攻击比较困难,不过好在震荡波的血量较少,利用远程武器将其速杀是可行的。当然,低难度下也可以考虑使用异常状态武器封住 BOSS 的行动将他们速杀。

任务16

需要同时对付威震天和克隆擎天柱,高难度下可以说是最棘手的 BOSS 挑战,稍有不慎就会被秒掉。本任务没有特别的技巧,对玩家的操作要求较高,建议优先解决掉会大范围攻击的威震天,之后就能安心对付擎天柱了,依然建议在低难度下挑战此任务。



任务17

依然是对付克隆汽车人的任务,不过与任务 14 相比难度要高一点,大黄蜂与钢锁、千斤顶与横炮会一同登场,不过好在克隆擎天柱不会有帮手,经历了任务 14,玩家在熟悉了他们的攻击模式后,想要通过本任务的高难度并不算特别困难。

任务18

本任务是与霸天虎 BOSS 的连战,不过没有杂兵骚扰。最先登场的是闪光和声波,干掉其中一人后震荡波会登场,再干掉其中一人后红蜘蛛则会登场。建议优先解决会改变地形的声波,之后迅速解决烦人的震荡波,剩下的闪光与红蜘蛛就很好对付了。

任务19

十分简单的一关,一开始是配置混杂的杂兵战,将杂兵解决干净后大力神会登场,打败大力神后即可过关,没有什么特别需要注意的难点。

任务20

本任务是一场持久战，除威震天、大力神、声波以外的敌人都会登场一遍，因此高难度下建议准备好充足的回复道具。由于 BOSS 级敌人都会和杂兵一起登场，建议先在驾驶状态中用高威力远程武器清理掉杂兵，之后再对付皮糙肉厚的 BOSS。任务最后飞天虎再次登场，不过此时的玩家对付他应该是游刃有余了，将其打倒后即可过关。



任务21

同样是一场持久战，高难度下需要在战前准备好充足的回复道具。除了各种各样的杂兵外，霸天虎BOSS与克隆汽车人会交替登场，最后还要依次解决威震天和擎天柱才能完成任务，建议后期获得高威力武器后才来挑战。

任务22

比较有趣的一个任务，本任务中会出现分支，解决掉每个场景中的敌人，或解开简单的谜题后，场景中央就会出现一至三个传送点，不同的传送点到达的场景会有所不同，除了会出现不同配置的敌人外，还会有宝箱房间，因此在本任务中刷宝箱是不错的选择。不过无论走哪一条分支，最后都需要在宇宙空间中战胜威震天才能完成任务。

任务23

本任务为普通的杂兵连战，不过视角会变为俯视角。俯视角状态下不仅更容易看清敌人的位置，而且瞄准也会更加方便，准备一把高威力的激光枪或机枪便能轻松完成本任务。

任务24

俯视角状态下与机械昆虫的连战，虽然昆虫们攻击会使场面十分混乱，但是只要利用高威力的远程武器扫射就能轻松完成任务。

任务25

同样是俯视角的战斗，敌人除了杂兵还会有惊天雷与闹翻天，不过用远程武器很好对付。需要注意的是红色的爆炸昆虫，尽量远距离优先把它们解决掉。

任务26

俯视角的杂兵战，没有什么难点，用远程武器清理掉沿路的敌人即可，注意优先解决掉搜寻者和机械昆虫，一些昆虫会趴在两侧的房子上，俯视角下比较难观察到，在断桥的一侧解决掉几个搜寻者后即可完成任务。

任务27

同样是俯视角下的任务，沿路出现的杂兵直接用远程武器解决即可。最后大力神的六个分体会再次登场，高难度下依然算是一个难点，而且俯视角下较难观察敌人的动作，不过打法并没有什么太大变化，依然推荐使用冲撞攻击后迅速跳起取消，之后变成汽车远离，之后找准机会再次使用冲撞攻击的方法对付，循环数次解决掉几个分体后，用正常打法快速结束战斗即可。

任务28

本任务需要在3分钟的限制时间内保证同伴不被干掉，与流程中不同的是，该任务不会有其他同伴进行支援，并且敌人是源源不断出现的。一开始的敌人只有近战兵与搜寻者，不拿盾牌的近战兵会直接冲向需要保护的队友，优先对付靠近的近战兵以及搜寻者，盾牌兵可以先不管。剩余时间到2分钟时，敌人会变为机械昆虫，他们对于同伴的威胁更大，如果敌人聚集得比较多的话，可以用必杀技解决。20秒左右会有一波爆炸虫，高难度下面可以秒杀同伴，可以提前切换好远程武器将他们清除。

任务29

本任务需要同时保护两名正在作业的同伴，限制时间同样为3分钟，不过会有另一名同伴帮忙对付敌人。任务中有不少精英级敌人，依然需要优先解决空中的搜寻者，被同伴吸引住火力的敌人可以不管，专心对付那些对保护目标有威胁的即可。经过1分钟后，会有大力神的分体登场，优先将他们打倒即可。

任务30

依然是保护同伴的任务，敌人中会出现重装兵，不过仍然不用管被帮忙的同伴吸引住火力的敌人。经过1分钟后大力神会登场，不过他离保护目标有一定距离，此时不用管杂兵优先将其解决，之后撑到倒计时结束就能轻松完成任务。

任务31

需要保护的同伴分别在两条道路上，不过只需要在两条道路的岔路口拦截住敌人便可，打法依然没有变化。1分钟左右时会有一批自爆虫出现，注意用远程武器迅速解决掉。

任务32

最后一个需要保护同伴的任务,会有两名同伴在场上帮忙。开场就会有重装兵不断增援,优先解决掉他们。1分钟左右汽车大师登场,把他解决后只需用远程武器清理掉几批连续增援的搜寻者便能完成任务。

任务33

很简单的任务，需要在同伴的帮助下解决掉惊天雷、闹翻天与一波机械昆虫杂兵，进入驾驶状态用激光枪扫射即可，有同伴吸引火力的情况下基本毫无难度。

任务34

同样需要在同伴的帮助下解决敌人,难点在于最后会有闪光、震荡波同时登场,他们的血量下降到一定程度后,威震天也会加入战斗。虽然有同伴吸引火力,但是震荡波的全屏攻击还是极具威胁的,应当优先对付,用远程武器对付剩下的敌人是不错的选择。

任务35

需要在40秒内到达指定地点的限时竞速任务，两个岔路口都走左侧，利用加速点冲破屏障，沿路的敌人可以不管。跳起吃道具可以获得时间奖励，想拿高分的话一定不要漏掉。

任务36

同样需要在限制时间内到达指定地点,由于是一段直线路程,全程利用加速点就能无视屏障和盾牌兵冲向终点,只需避过凸起的石块便可。需要注意的是,一定要触碰终点的黄圈才能完成任务,千万不要冲过头了。

任务37

限制时间依然为40秒，不过本任务的路程较长，而且地形较为复杂。想要在限制时间内跑完全程的话，一定不能被杂兵或者障碍挡路，而且基本要利用到所有的加速点进行加速，也一定要吃道具获得加时，可以多尝试几次熟悉一下路线。

任务38

限制时间为1分钟的竞速任务，不仅路程较长，而且途中会有很多障碍。建议先熟悉一下障碍和路线，不少障碍可以利用二段跳后翻滚变回汽车的方式轻松躲避。当然，一些障碍也可以直接利用加速点冲过去。途中的连续跳台一定要注意，如果不慎掉到平台下面，任务基本就需要重新来过了。





任务39

作为最后一个竞速任务，场景内的机关设置比之前的任务要刁钻不少。加速点有不少在空中，或者会循环移动，需要一定的预判才能通过。沿途会有不少岔路，在前进时一定要随时确认任务指引的位置。有一个场景中会有许多旋转障碍，直接从右侧的边缘处绕过能够节省很多时间。如果加时道具和加速点大部分都利用上了的话，想要完成任务并不困难。

任务40~43

该系列任务需要在限制时间内尽可能地把敌人打到场景外，场景四周墙壁上的数字代表了从该区域把敌人打出去所能获得的分数。想要获得高评级的话，不停地使用冲撞攻击加变形车攻击的连击把敌人撞出去即可，即便是BOSS级敌人也会被直接撞飞。而如果仅仅想要过关的话，只需要选择最低难度，然后存活到限制时间消耗完即可。

任务44~46

该系列任务需要在限制时间内击倒尽可能多的敌人，敌人的数量和强度随着任务编号增加而提升。每清理完一波敌人剩余时间就会增加，而被敌人攻击到的话，就会瞬间扣除20秒的剩余时间。因此，想要在这类任务中获得高评级的话，就一定要尽可能地保持无伤。但如果只是要通过任务的话，就只需选择最低难度，然后承受敌人的攻击，尽可能让剩余时间快速被扣除即可。

任务47

本任务需要在限制时间内走到迷宫内的指定地点,本任务的迷宫并不复杂,直接利用场景中的蓝色机关开启前进道路,一路前进就能找到目的地了。注意不少地方会有强制战斗,解决掉敌人后道路才会开启。开启宝箱或吃菱形道具都有机会获得时间加成,如果觉得时间不够用的玩家不要错过。



任务48

同样需要在限制时间内走到迷宫内的指定地点，不过本任务的迷宫比上一个任务要麻烦不少，下面会给出一条前进路线以供参考，开场走左侧道路，看到一个探测器后右转，经过有菱形道具的道路。跳到一个孤立平台上后，跳到下一个场景的左侧区

域，之后走右边带有障碍物的道路。一路向前会看到四个探测器，按照右、下、左、右的顺序攻击探测器就能解开机关。从探测器后方的道路前进，可以看到一个由孤立机械柱组成的区域，跳到第一个带有蓝色机关的机械柱上，接着利用升起的平台跳到第二个有蓝色机关的机械柱上，之后利用该机械柱右侧的一连串机械柱跳到下一场景。继续前进会有一场强制战斗，轻松解决战斗后，顺着左侧高台前进，就能顺利找到目的地了。



任务49

本任务为流程中射击小游戏的强化版,基本没什么难点。部分敌人只会从屏幕上飞过,建议不按瞄准键之间快速扫射,记得优先击落雷电球、跳到平台上的机械昆虫以及红色的爆炸机械昆虫即可。本任务中,每击落一只昆虫便会获得额外的奖励分,而这些奖励分会被计算到最后的评级分数之中,因此想要获得SS评级十分简单,而且高难度下也很好完成,是用来刷极品武器的不二之选。

任务50

任务49的强化版，机械昆虫的数量会变多，不过依然十分简单，同样是刷武器的推荐任务之一。

奖杯指南

白金路线

奖杯总数	31	铜杯	5	银杯	22	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	40小时
最少通关次数	5
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

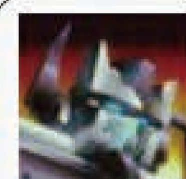
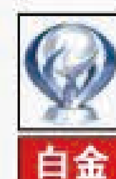
①选择一名顺手的角色以“指挥官”以下难度进行一周目游戏，顺便完成收集品的收集，并且尽量取得无难度限定的特殊条件奖杯。

②继续选择被培养过的该角色，并且以“指挥官”难度进行二周目游戏，顺便获得该难度限定的BOSS无伤奖杯，对自己有信心的玩家也可以顺便挑战该难度下的全关卡SS级评级。当然，如果对自己的实力还没有信心的话，也可以多完成一周目。

③在任意难度下，使用剩余的角色分别完成一个周目的游戏，以解锁相关的奖杯。

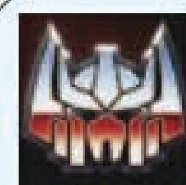
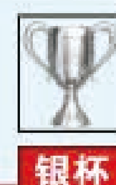
④在任意难度下，以任意角色完成挑战模式的所有关卡。



全部奖杯 白金

取得条件: 获得其他所有奖杯

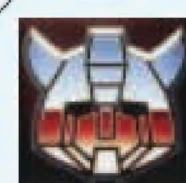
万众一心 银杯

取得条件: 任意难度下完成所有章节



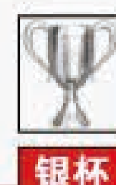

最高指挥官 银杯

取得条件: 使用擎天柱在任意难度下完成所有章节



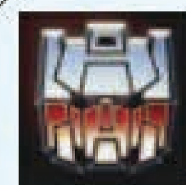

像蜜蜂般钉刺 银杯

取得条件: 使用大黄蜂在任意难度下完成所有章节

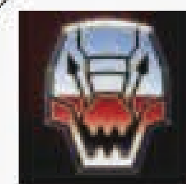
铁堡巫师 银杯

取得条件: 使用在千斤顶任意难度下完成所有章节



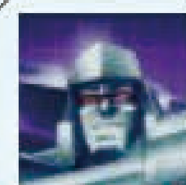

蛮牛 银杯

取得条件: 使用横炮完成任何难度的所有章节



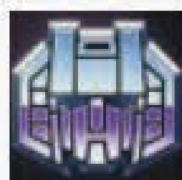

国王 银杯

取得条件: 使用钢锁在任意难度下完成所有章节




警报解除 金杯

取得条件: 任意难度下完成所有挑战模式任务

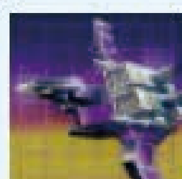


征途过半

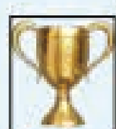


银杯

取得条件：任意难度下完成半数挑战模式任务



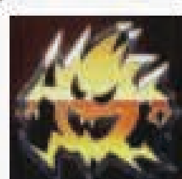
搜遍角落



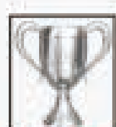
金杯

取得条件：集齐所有收集品

奖杯说明：收集品包括了全部的信息记录、霸天虎旗帜、霸天虎间谍行动、小精灵以及神秘物品，所有收集品的具体位置均在流程指南中指出，玩家可以参考进行收集。

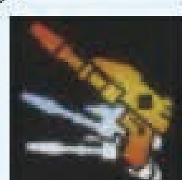


热心的收集者



银杯

取得条件：集齐半数收集品

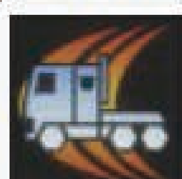


合成101

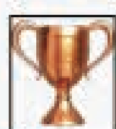


铜杯

取得条件：合成10件武器

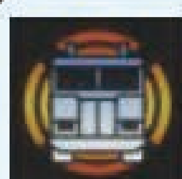


油门全开



铜杯

取得条件：使用变形车/恐龙模式消灭100个敌人

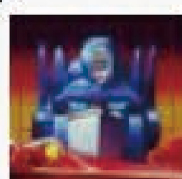


（别）踩刹车！



铜杯

取得条件：使用冲撞攻击消灭100个敌人



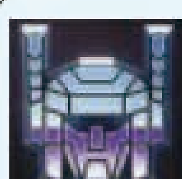
白金



金杯

取得条件：在“指挥官”或更高难度下完成所有章节，并获得最高级别评定

奖杯说明：需要在“指挥官”或更高难度下获得所有关卡的SS级评定，注意是关卡评定，不需要每个战点都获得SS级评级，具体的注意点可以参考流程指南部分。

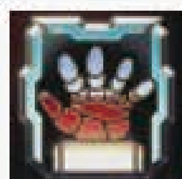


苍蝇拍



银杯

取得条件：在不受到机械昆虫伤害的情况下完成第二章的货梯战斗



抓住了！

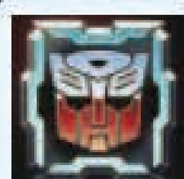


银杯

取得条件：使用回避动作接住下列敌方物品：巨石、导弹以及两种钻头

奖杯说明：要抓住敌方投掷出的物品，必须先在实验室购买技能“反弹”，之后再对飞来的物品使用“反弹”的操作，上述的物品全部接过一遍后即可解锁奖杯。巨石和一种钻头会分别由大力神的两个分体投掷出，而第二种钻头会由第一章最后大力神的第二形态投掷出，因此这三种物品都可以在第一章接到。而导弹由闪光射出，可以在第三章或第五章中与闪光战斗时接到。



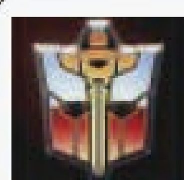


全速前进



银杯

取得条件：使用聚焦100次

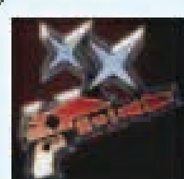


反应快速



银杯

取得条件：躲闪后，迅速使用近战攻击反击100次。



枪林弹雨



银杯

取得条件：躲闪后，迅速使用远程攻击反击100次。

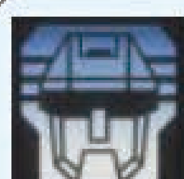


鹰眼



银杯

取得条件：发动100次成功的爆头攻击



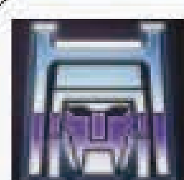
城市风光



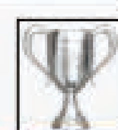
铜杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第一章中，将大力神打入建筑内3次

奖杯说明：大力神使用踢击时，集中攻击另一条站立的腿即可将其打倒，之后攻击头部便可将其打入建筑。

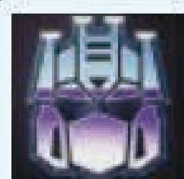


路障



银杯

取得条件：第四章中，一边追击汽车大师一边击败他



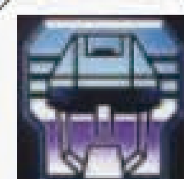
环绕立体声



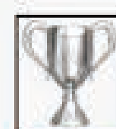
银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第六章中，在不击败任何磁带战士的情况下击败声波

奖杯说明：磁带战士即声波释放出的小伙伴，不管它们直接击败声波即可解锁奖杯。



拆迁队



银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第一章中，在不受伤害的情况下击败大力神

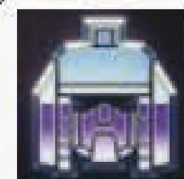


光之盾



银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第二章中，在不受伤害的情况下摧毁护盾

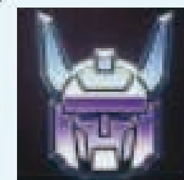


三变战士

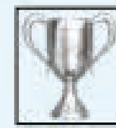


银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第三章中，在不受伤害的情况下击败闪光（游戏中译名为“闪光”）

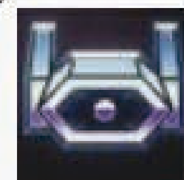


合体士兵

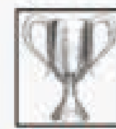


银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的第四章中，在不受伤害的情况下击败飞天虎。

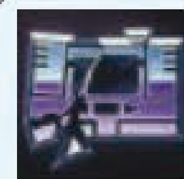


不要直视他



银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的五章中，在不受伤害的情况下击败震荡波。

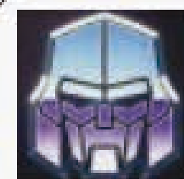


破碎收音机



银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的六章中，在不受伤害的情况下击败声波。



毁灭大帝



银杯

取得条件：“指挥官”或更高难度的七章中，在不受伤害的情况下击败威震天。

资讯汇聚 聚焦国行 LICENSED GAMES 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻

特别企划

PlayStation VR 深度前瞻



未来已至

The future has come

对于大多数普通玩家来说，VR 仍然是一个陌生而遥远的存在。但远见者已洞悉未来，对于游戏公司的掌舵者以及资本市场上嗅觉敏锐的投资者而言，VR 的时代已经到来。

今年的游戏开发者大会几乎变成了 VR 大会，九成以上的游戏都是 VR 游戏。这次展会给人一种感觉——游戏产业已不再是索尼、微软与任天堂三家之争，而是索尼、Oculus 与 HTC/Valve 的新三国争霸。

与此同时，在资本市场上，VR 技术早已成为资本追逐的热点。自从 Facebook 用 20 多亿美元收购 Oculus 时，各路资本就开始展开对 VR 技术的疯狂投资。据粗略统计，已经有数百亿美元的资本砸向 VR 领域。甚至在中国的 A 股市场上，VR 题材已经被连续炒作数月，在市场急挫之时，相关概念股逆势崛起，妖股之王暴风科技凭借技术含量极低的暴风魔镜便实现 200 多亿元的市值。在国外市场上，Magic Leap 仅仅凭借 VR 与 AR 的混合技术原型，就被估值 45 亿美元，获得包括阿里巴巴在内多家公司总计 14 亿美元的投资。当初人们还嘲笑扎克伯格砸 20 亿美金买了个眼镜盒，而现在作为 VR 三巨头之一的 Oculus，估值怕是已经翻了几倍。

这是一场全行业的集体狂欢，让人回想起 90 年代末的互联网热潮。虽然那一次的泡沫梦破灭，但经过十几年后，曾经所预测的一切都成了现实。资本没有误判未来，只是时间点难以把握。而现在我们同样有理由相信，比任何人都更清楚技术发展趋势的科技业巨头们不会集体作出误判，未来毫无疑问将会是 VR 的时代。谁也无法预测 VR 技术何时普及，但可以肯定的是，在资本力推之下，VR 时代将会加速到来。

文 清国清城 编 果汁 美编 NINA

无法否认，VR 仍然面临诸多问题：售价昂贵、硬件配置要求高、画面分辨率低、视野角度偏小、易晕眩、佩戴舒适度差、线材太多便利性差，游玩时易发生意外等等……然而，当你戴上 VR 眼镜，平生第一次感受到置身于虚拟世界的奇妙时，这一切都变得不那重要。VR 技术与几年前的 3D 热潮有着本质的区别，3D 是把一切缩小，你所看到的就像一个小型的盆景，虽有立体感，却毫无代入感，对很多人来说其观感还不如 2D 屏幕。而 VR 是让你进入到虚拟世界，你甚至可以感知自己存在于虚拟世界中。这是显示器历史上最重大的一次进化，比黑白到彩色的进化更加彻底。

既然方向已经确定，那么未来就只是在各种技术指标上不断进行改良。在手机屏已经能达到 4K 的今天，在人们质疑屏幕解析度继续进化还有何意义之时，VR 横空出世，高解析度小型屏幕有了更大的现实意义。随着量产化程度的提高，VR 将更轻便、更清晰、更廉价、更舒适，这一切都有着清晰的技术蓝图。

如果你仍然对 VR 抱有怀疑，那么当你亲自体验一款真正优秀的 VR 游戏时，相信所有的疑虑都将烟消云散。因为，Seeing is Believing。



普及型 VR

2016 年是 VR 元年，Oculus Rift 和 HTC Vive 都已经上市，但高昂的售价与极低的产量，注定其只属于少数人。更多人相信 PlayStation VR 才是能真正普及的消费级 VR，已经拥有 PS4 的玩家们只需再支付 400 美元就可以进入 VR 时代。而无论是 Oculus 还是 Vive，硬件本身加上电脑配置的升级就至少需要一千多美元。

事实上，索尼在 VR 领域的研究比他的两个竞争对手都要早得多。十几年前，索尼就有 VR 的研究项目。而比较接近于当前成品的，是 2010 年开始的新方向研究。当时 PlayStation Move 刚发售，索尼的工程师们突发奇想，将该控制器与头戴式显示器结合，做了一个简陋的 VR 原型。

PS Move 开发者 Richard Marks 说：“PlayStation Move 给了他们一个简单的定位系统，他们开始在此之上开发 VR。当他们与同行所做的东西进行比较，发现这个方向潜力无穷，整个公司对 VR 技术开始感到兴奋起来。”



在一系列成功的草根实验之后，索尼高管从 2011 年开始将 VR 正式定为未来的重要发展方向。之后几年，PlayStation 部门大约 20% 的员工投入到 VR 项目中。索尼发言人 Farm Saechou 说，虽然索尼在 VR 技术上研究了十几年，但是要等到相关技术成熟之后，才会将该项目正式变为商业项目。SIE 总裁兼 CEO Andrew House 谈道，其中一个重要技术，就是要有一个能实现 120 帧每秒高速刷新率、且延迟极低的屏幕。“为此我们要充分利用索尼的生产能力。”Richard Marks 说，“这就是我们能够以这么低的价格实现如此高质量的原因。”

与一味追求高规格的 Oculus Rift 和 HTC Vive 不同，索尼采取了相对保守的技术规格。首先是 PS VR 的屏幕解析度只有 1080p，比 2K 屏的 Oculus 和 Vive 略低。但 PS VR 的刷新率是三个设备最高的，对手都只有 90Hz，而 PS VR 是 120Hz，这意味着 PS VR 的画面稳定性更好。索尼相信，PS VR 在 10 月份发售后，不到三个月的销售周期便足以超越竞争对手三个季度的销量。

年内出货 200 万

索尼副社长伊藤雅康预计 PS VR 年内销量将达 200 万，这个预期出货速度与过去新主机首发阶段相当。但在很多玩家心目中，可能仍认为 PS VR 只是一个概念性的产品，而并不是一个能在本世代主机上普及的设备。

Richard Marks 说：“我们的挑战在于，很多人没有试过它，所以他们不知道它能给人带来多么惊叹的体验。我能理解大家对它的各种怀疑，没有试过是很难理解的。这跟把小屏幕放在眼睛前是完全不一样的，它是窥见一个新世界的窗口。”

对于 VR 厂商来说，很大的一个难题是如何宣传这种虚拟世界的体验。对于从未体验过 VR 的人们来说，仅仅通过视频或文字，很难让他们对 VR 产生直观的感受。一次亲身体验胜过一切，问题是你很难让所有人来体验。Marks 也说，

■索尼副社长伊藤雅康。



就算是他自己，也很难向人们描述那种被传送到虚拟世界的感觉。

很多没体验过 VR 的人，可能以为这是类似于观看 3D IMAX 的感觉，而实际上这是两种完全不同的概念。无论是电视机还是电影屏幕，画面的位置是固定的，你稍微一转头画面就没有了。而 VR 的世界里，画面是根据你的头部移动而变化的，大脑所感受到的是在观察一个具有物理实体的虚拟世界。你会感觉这一切都是真实地存在于你的四周，就好像你戴的不是一个带有屏幕的头戴显示器，而是一个能看到异世界的眼镜。

据索尼的高级研究员称，所有体验过 VR 的人，都毫无例外地认为这种神奇的真实感超出了他们的预料。



技术优势

与之前代号墨菲斯阶段的样品相比，零售版的 PS VR 将屏幕大小从 5 英寸增加到 5.7 英寸，屏幕解析度仍然是 1080p，屏幕可视角度为 100 度。另外也打在了 RGB 次像素，能够让画面更流畅。当然 PS VR 最大的卖点是 120Hz 的刷新率，不过早期的游戏并不能实现 120fps 的原生帧率，PS4 的系统功能会以插帧的方式使其看起来达到了 120 帧，总的来说实际画面感受还是非常流畅的。索尼对于帧率 120 非常坚持，已经要求所有开发商今后开发的 VR 游戏必须以 120fps 为前提，哪怕是牺牲画面质量，都一定要优先确保刷新率，控制晕眩。

其他新增的细节包括将用于头部侦测的 LED 数量从 6 个增加到 9 个，延迟时间则是缩短了一半，进一步控制了 VR 游戏中常见的拖慢现象。实际上，PS VR 刚公布时，玩家看到头戴眼镜会发光，还以为是为了模仿科幻电影的酷炫效果。实际上这是其重要功能特性，与 PS Move 头顶上的光球以及 PS4 手柄的发光一样，都是借助光使其被摄像头捕捉到精确的位置，从而实现顺畅的体感操作。

与其他竞争对手相比，索尼毕竟是做了几十年的消费电子，在用户体验方面显然更有经验。PS VR 的佩戴舒适度是现有 VR 产品中最好的，头戴式眼镜的大部分重量都承载于头顶，对于戴眼镜的玩家也更方便。另外还设计了一个快速释放键，便于戴上和摘下。头部固定带采用了多重减震设计，大大提高了舒适性，这对于延长游戏时间非常重要。

虽然 PS4 的性能与高配置电脑相比弱得多，但由于其使用的 AMD 处理器在 3D 立体画面的处理上具有先天优势，因此能够更高效地处理 VR 画面。值得注意的是，索尼还为 PS VR 专门定做了一个小接线盒，通过 USB 线和 HDMI 线与 PS4 连接，该接线盒还有 HDMI 输出功能，可以另外连接一台电视。索尼亦表示未来将开发一个无线版的 VR 眼镜，不过目前配套技术还不是很成熟。

PS VR 主要通过 PlayStation Camera 进行动作侦测，而且在眼镜的背部也设置了感应点，因此玩家是完全可以转头背对摄像头的。摄像头对 VR 眼镜的侦测达到了每秒 1000 次，确保整个体验足够顺畅。

由于 PS4 的机能对于 120fps 帧率的游戏有些力不从心，因此索尼目前正在开发 PS4.5 新主机，相信在很大程度上是为了让 PS VR 的体验更加流畅。不过对于已拥有 PS4 的用户来说，能否通过额外购置一个机能强化模块以增加性能，才是最为关心的一点。不过，即便无法升级主机，索尼也不可能抛弃已有的 4600 万 PS4 用户。

警告：请坐稳扶好


吉田修平

与其他直接把手机屏幕当成显示屏的 VR 设备相比，PS VR、Oculus 以及 HTC Vive 的最大麻烦是必须用线与主机连接。Oculus Rift 和 HTC Vive 都有大量的线需要连接，PS VR 估计也不会例外。这不仅造成了安装时的麻烦，在游玩的时候更容易出问题。在 VR 的环境中，玩家会产生强烈的代入感，一不小心就忘记了现实世界，于是“扯到线”的问题就不可避免了。

“我们对游戏开发商们的建议是他们所创造的 VR 体验应该是静坐型的。”Marks 说。“这种技术还很新，坐着玩是比较容易上手的。别人家的 VR 体验是那种边走边玩的，但我们不鼓励这么做。”

索尼让玩家坐着体验 VR，但并不代表要让玩家孤独地沉浸在虚拟世界里。Marks 与他的团队提倡两种 VR 社交方式。首先是 Oculus 已经在尝试的：你可以在虚拟空间里看到世界各地其他玩家的 avatar。“在这样的环境下，你会感觉他们就在你的身边。”Marks 如是说。

第二种方法是线下的多人体验，即采用一种非对称式线下多人玩法，将 PS VR 当成电视机之外的第二个显示器，一个玩家对着电视玩，另一个玩家用 VR 游玩。索尼曾展出了一个试玩 DEMO：戴上 PS VR 的玩家化身为大怪兽，可以将周围的大楼撞倒，在下面奔跑逃命的小精灵如果被大楼砸到就会丢一条命。另一个玩家用手柄控制电视上的小精灵逃跑，到特定位置后可以捡起周围的物体砸怪兽……这种非对称玩法十分有趣，也避免了过去线下多人游戏只能用分屏显示的遗憾。这种多人游玩方式，目前只有 PS VR 才能做到，

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 SPECIAL FEATURE 奖杯珍藏 深度特攻

Oculus 和 HTC Vive 暂时都没有双屏输出功能。Marks 认为,这会形成非常有趣的家庭游戏氛围,也很适合用于派对游戏。

VR 将成为家用机市场的救星。虽然 PS4 销售速度喜人，但家用机市场整体规模的萎缩是不争的事实。手游，以及 Steam 等 PC 游戏平台的崛起，正在不断冲击着家用机市场。而 VR 是一种体验型游戏，更适合家用机的游戏环境，相比之下，PC 游戏更重视竞技性与社交性，目前流行的大部分 PC 游戏都不适合 VR。最终，决定硬件命运的仍是软件。PS VR 将拥有最强大的 VR 游戏阵容，目前索尼已签约 200 多款游戏，更拥有对手们不具备的第一方独占游戏优势。这场将左右未来业界格局的 VR 之战，相信索尼已做好充分准备。

PlayStation VR 游戏前瞻

驾驶类游戏

在“车枪球”等传统游戏类型中，“车”将是最适合 VR 的类型。大部分游戏 VR 化之后都面临着如何移动的问题，用手柄控制人物移动在 VR 环境中将容易晕眩。而在赛车游戏中，玩家本来就置身于驾驶舱，只需静坐操控方向盘即可。而且由于驾驶游戏的镜头变化较慢，也更不容易晕眩。实际上不止是赛车游戏，所有驾驶舱操作方式的游戏，都将成为 VR 的新宠，无论是驾驶飞机、坦克还是飞船，都可让玩家真正置身于驾驶舱。如果再配合方向盘控制器进行操作，其强烈拟真感令人期待。PlayStation 家族历史上，赛车游戏一直拥有重要地位。早期“《山脊赛车》系列”就是 PS 家族首发阵容中不可或缺的游戏，而“《GT 赛车》系列”至今仍是 SIE 第一方游戏中最畅销的系列。相信 PS VR 也将会有大批一流的赛车游戏。

皇牌空战 7　　发售日：未定

《皇牌空战》系列曾是公认的全球第一空战模拟游戏，曾有过单款游戏销量超过 300 万套的辉煌战绩。不过在 8 年前的六代之后再也没有新作，如今将借助 VR 强势归来，并作为系列 20 周年纪念之作。本作使用虚幻 4 引擎开发，并运用 trueSKY 技术呈现逼真的天际景观。



驾驶舱类游戏将会是 VR 时代的重要游戏类型,《皇牌空战 7》将以其一贯的高真实度让玩家化身为战斗机驾驶员。同时本作也将强调在线多人模式，目前确定的是以 4V4 的组队 PVP 玩法为主。

GT 赛车 竞赛　　发售日：2016 年内

山内一典的《GT 赛车》团队一直在新技术领域走在前沿，不断追求终极拟真感。《GT 赛车 7》支持 PS VR 几乎是可以确定的，SIE 全球工作室总裁吉田修平也已明确表示希望该作支持 PS VR。配合该系列一贯高品质的专用方向盘，以及其赛车本身的真实操控感，《GT 赛车 7》有望实现赛车游戏革命性的进化。已经确定的是在《GT 赛车 7》之前，将会在 2016 年内推出 PS VR 版的《GT 赛车 竞赛》。本作包含了三种游戏模式：战役、体育模式和街机模式。



赛车计划　　发售日：已发售

已于 2015 年 3 月发售的《赛车计划》是当前画面最真实的赛车游戏之一，PC 版已支持 Oculus Rift，PS4 版将支持 PS VR。戴上了 VR 眼镜后就相当于戴上了赛车头盔，置身于汽车驾驶座里以驾驶舱视点进行比赛。在 VR 环境中，玩家会感觉到更强烈的速度感，同时因为对前方距离感有更真实的判断，因此能实现更精准的操作。



Battlezone　　发售日：未定

这是一款自我标榜为“VR 之父、所有坦克游戏之母”的游戏，事实上它确实有此资格。其原作是 1980 年雅达利推出的街机游戏，当时用矢量线框搭建出具有立体感的游戏画面，打出了虚拟现实的概念，是最早的第一人称视点游戏之一，也确实是最早的坦克游戏。这款最新作由开发了“《狙击精英》系列”的英国 Rebellion 工作室制作，玩家将驾驶可侧移、加速甚至跳跃的坦克。



太空类游戏

随着 VR 的到来，过去十分冷门的太空类游戏开始崛起。在电视机屏幕上，只有星空、陨石、太空站等背景的太空类游戏看起来十分枯燥，但在 VR 环境中，玩家将真正体验成为宇航员的感觉。或者体验太空中的飞船大战。太空游戏的操作一般分为两部分，一部分是相当于驾驶游戏，在驾驶舱里操控飞船战斗。另一部分是操控人物在太空或空间站里漂移。要感受宇宙飞船、太空站以及星球的宏大，只有 VR 才能做到。

星战前夜 女武神

发售日期：与 PS VR 同步首发

本作的 PC 版已经随 Oculus Rift 同步首发，是其首发阵容中最受关注的作品之一。本作在画面真实度、玩法与晕眩控制方面都是当前 VR 游戏中的佼佼者。游戏采用虚幻引擎 4 打造，画面非常逼真，在 E3 2013 首次展出即被《PC Gamer》评为当届 E3 最佳游戏。

这是一款以多人空战为主的游戏，强调紧张刺激感，同时也有丰富的故事与世界观背景。游戏的核心部分还是坐在飞船驾驶舱里战斗。CCP 的目标是让玩家真正化身为一名宇宙飞船飞行员，戴上 Rift 之后，就置身于飞船中，可以任意观察飞船上的每个细节，低头还能看到“自己”的脚。



本作深受体验者好评的主要原因是它完全为 VR 度身定制的玩法。比如当有敌机从侧面飞过时，你只要朝对应的方向移动头部，将敌机锁定于视野中，飞船就会朝向敌机移动。这样就避免了用控制器控制方向造成的视角与感觉的不同步。玩家就像在操纵一艘可以用脑袋控制方向的飞船。另外玩家也可以用控制器操纵飞船前进，同时利用头部的移动锁定瞄准敌机。将视野锁定在敌机上越久，导弹击中的概率就越高。

飘

发售日：已发售

PC 版已经随 Oculus Rift 首发，是其首发阵容中最受关注的游戏之一，计划推出 PS VR 版。这款游戏的目的就是让玩家以第一人称视点体验电影《地心引力》的场面——在几乎变成残骸的太空站，玩家要躲避随时可能飞来的碎片。游戏内容主要由探索和解谜组成，让玩家在失重状态下，于绝对宁静中感受地球之美。游戏的开放度很高，玩家可以自由探索，但是因为考虑到宇航服里的氧气量，所以就将玩家限定在一定的活动范围之内。



与《生化奇兵》等游戏一样，玩家可以在游戏中找到语音日志，借此了解游戏的背景故事。开发商将本作的游戏类型归类为“FPX”，其中的“X”是“Experience（体验）”。游戏的设计流程长度约 3 小时。

星际公民

发售日：未定

这款众筹史上的第一大作总投资超过 1 亿美元，早在 2013 年就已确定支持 Oculus Rift，虽然并未公布 PS VR 版，但支持 PS VR 相信只是时间问题。与其他太空类游戏一样，玩家戴上 VR 头盔就相当于戴着头盔的飞行员，驾驶太空飞船进行探索或战斗。本作还有一个 FPS 模式，玩家扮演星际大兵在星球表面或者飞船内部战斗，该模式也可以用 VR 游玩。



无人天空

发售日：2016 年 6 月



PS4 的 2016 年重点大作《无人天空》已经确定将支持 VR。《无人天空》被欧美业界认为是可能成为下一款现象级游戏的创新之作，以独特技术创造出整个宇宙，有无数面貌各异、等比例大小的星球供玩家探索。

《无人天空》将采取一种独特的多人游戏玩法，游戏本身需要在线运行，玩家可以将自己发现的新物种上传到服务器，可以为自己新发现的星球或物种命名，其他玩家可以到以你的名字命名的星球冒险。宇宙中存在多个派系，你可以加入到派系中参与宇宙战争。游戏的主要目的是收集资源、升级飞船，只有达到特定等级才能飞向宇宙的中心。

冒险类游戏

从《生化危机》开始，动作冒险类游戏成为一个重要类型。在 2D 游戏时代，由于画面表现力的限制而无法营造出场景氛围。在实现了 3D 多边形画面后，开发者们通过逼真的场景让玩家得以在形形色色的世界里冒险。解谜以及场景氛围是冒险游戏的两大要素，在动作方面的要求并不高，节奏亦相对较慢，所以这也将成为适合 VR 的游戏类型。不过如何解决冒险类游戏的移动问题，仍然是开发者们难以攻克的问题。今后将会有更多游戏采取独特的移动方式，比如攀爬、意念移动等。

鲁宾逊 旅程

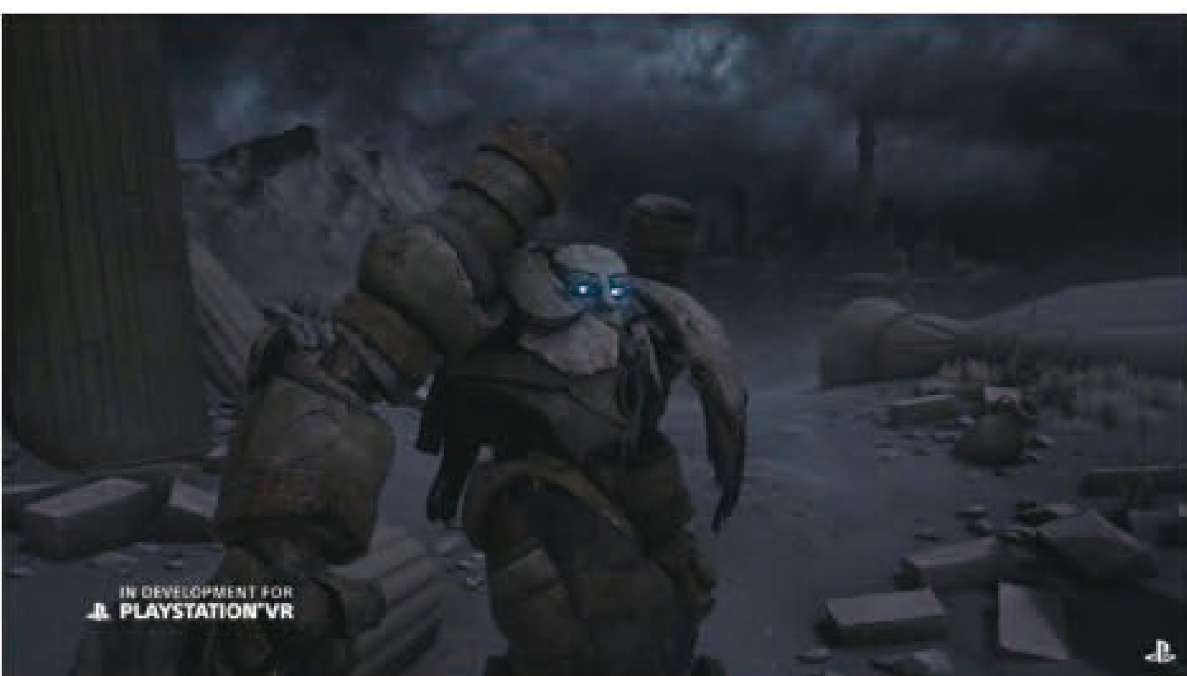
发售日期：与 PS VR 同步首发

Crytek 是最积极的 VR 开发商之一，已经成立了一个 50 人的团队从事 VR 引擎及相关游戏的开发。Crytek 的目标是开发出视觉冲击力最强、最逼真的 VR 游戏。早在 2015 年 GDC 期间，Crytek 就公布了画面震撼的 VR DEMO《回到恐龙岛》，2015 年 6 月，该 DEMO 以正式游戏的身份亮相，就是这款将率先登陆 PS VR 的《鲁滨逊》，玩家将在一个存在恐龙的神秘星球上冒险。Crytek 的目标就是让本作成为玩家的“侏罗纪公园”，在 VR 环境中感受恐龙的巨大。本作由 Crytek 与索尼合作开发，将成为一个深度摸索 VR 技术的示范之作。



Golem

发售日：未定



独立游戏工作室Highwire Games的处女作。该工作室成立于2015年，创始人是Bungie的著名作曲家Martin O'Donnell以及多名Bungie成员。游戏使用虚幻引擎4打造，在2015年12月的PSX活动期间公布后引起广泛关注。这是一款以探索和寻宝为主题的VR游戏，其设定是一个小女孩在屋子里通过心灵感应控制石像，她（也就是玩家）可以看到石像所看到的一切，可用PS Move控制石像的手臂。随着游戏的进行，等级提升之后石像将越变越大，具有更强的视觉冲击力。

Eclipse

发售日：2017年3月

洛杉矶的一家独立工作室White Elk开发的VR新作，其创始人Jonathan Hawkins曾在索尼Santa Monica工作室担任主策划，开发了《战神》系列三部曲。另一位主要成员Cecil Kim曾是"《战神》系列"的视觉开发总监，团队中还有来自微软的首席编剧。整个公司总共11人，都在从事《Eclipse》的开发。

这是一款以剧情推动为主的解谜冒险游戏，玩家置身于一个神秘的迷宫中，场景氛围有些像《ICO》与《战神》系列的结合，充满神秘感与宏伟感。在独立开发商的VR游戏中，这款《Eclipse》在画面上是佼佼者，有AAA大作的水准。本作的关键词是"Epic Puzzle"，玩家将探索寻找神秘文明遗迹。整个游戏强调的是规模感，比如巨大的雕像、甚至月球，还有一些巨型生物。解谜元素将融入到这些巨型物体中，让玩家在解谜的过程中产生强烈的震撼感，同时利用神秘的场景氛围增强玩家的代入感。游戏中还会加入女性角色陪伴玩家冒险，其作用类似于《ICO》的女孩，让玩家在巨大空旷的世界里，与这样一个伙伴产生心灵上的相互依赖感。

《Eclipse》将以分章节发售的方式发行。游戏的流程长度大概为2-3小时，总共大概会有5-6个关卡。



The Assembly

发售日：未定

最早宣布登陆PS VR的游戏之一，使用虚幻4引擎开发，是一款以秘密实验室为舞台的冒险游戏，该实验室专门做各种存在道德争议的实验项目。玩家扮演科学家或女性实验对象。nDreams探索了如何在VR环境中讲述故事，具体参考了《半条命2》。游戏分为12个章节，每个章节20到30分钟，以适应VR的合理游戏时长。



埃里森路

发售日：未定

恐怖游戏必将成为VR时代大放异彩的游戏类型之一，在VR环境中，敢玩恐怖游戏的前提是要有一颗强大的心脏。这款《埃里森路》将会是对玩家胆量的重大考验。本作初公布时就被称作"PT的精神续作"，玩家扮演一个失去了记忆的无名主角，在一座英国大宅里醒来。玩家要在房子里寻找线索，而高度逼真的居家环境中随时可能出现冤魂厉鬼……



射击类游戏

绝大部分VR游戏都是第一人称视点，但作为第一人称视点首要类型的FPS却并不适合VR。高速的镜头移动、过快的奔跑速度，使其在VR环境中极易晕眩。开发商对此十分清楚，因此FPS大作在VR之路上非常谨慎，目前已确定将推出VR版的AAA大作只有《星球大战：前线》。射击类游戏VR化更合理的做法是"轨道射击"，即玩家不需要负责移动，游戏会自动在预设的轨道上前进，就像光枪游戏一样。这或许会成为VR时代FPS游戏的主要方式。

世界大萌战

发售日：2016年内



这款卡通风格的FPS网游来自Reload Studio，其主要制作班底为《使命召唤》开发商Infinity Ward，以及来自迪士尼与漫威的动画师。提供VR模式是本作的主要卖点之一，被开发团队视为主要突破口。在核心玩法上则是强调不同职业特性、注重团队配合的FPS，游戏中还可以驾驶坦克等载具。特别的是，游戏中玩家只要捡到特定类型的武器，就会马上变成相应的职业，比如人高马大的重装士兵捡到冲锋枪后，马上就会变成个子小巧行动迅速的冲锋兵。地图中还有很多能提升能力的物品，甚至可以骑乘炮弹，游戏过程显得胡闹而有趣。

RIGS 机甲战斗联盟

发售日：与PS VR同步首发

一款专门针对PS VR开发的射击游戏，由"《杀戮地带》系列"开发商Guerrilla Games打造，目标是打造成VR领域具有代表性的电子竞技大作，同时也有可能引爆机器人驾驶游戏在VR时代的流行。游戏将FPS与VR驾驶舱游戏结合，玩家扮演机器人驾驶员，置身于驾驶舱中操纵机器人战斗，基本玩法与FPS大致相同，只是玩家在转动头部时会看到驾驶舱内的环境。不同类型的机器人有其各自的特性。除了FPS外，还有多种竞技玩法，结合了赛车、篮球等元素，主要以2V2、3V3为主。由于动作节奏快、且需要头部频繁大幅度移动，因此在几次展会期间试玩者普遍反映极易晕眩，期待正式版能有所改善。



报复

发售日：未定

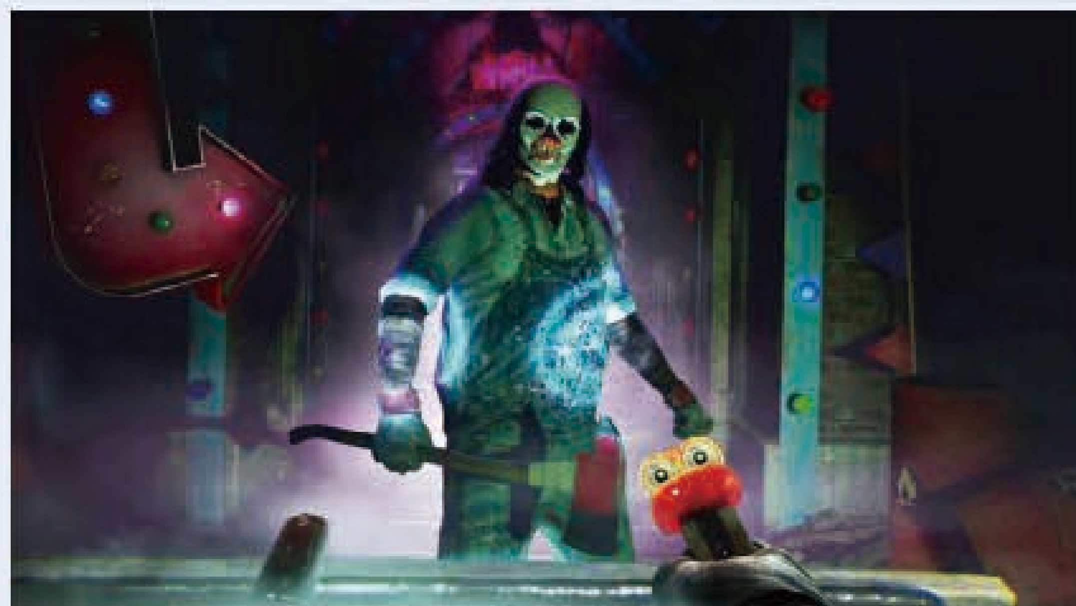
由波兰游戏开发商 The Farm 51（代表作《Painkiller》）开发、BNEI 发行，游戏以究极拟真为目标，其最大特点是使用了真实扫描技术，场景与人物贴图全部从真实世界直接扫描录入，创造出照片级真实度的游戏画面，结合 VR 将呈现出强烈真实感。游戏以单人为主并加入"被动式多人玩法"



活至黎明 血戮

发售日期：与 PS VR 同步首发

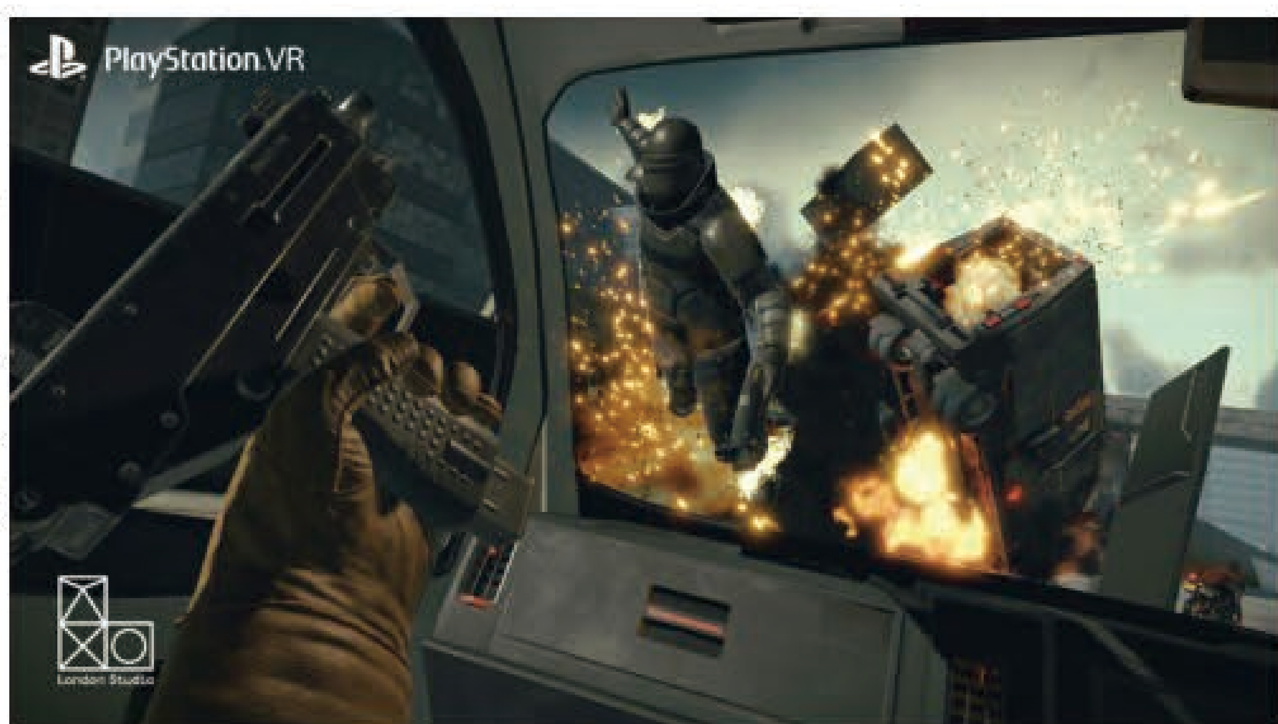
《活至黎明》是 PS4 最成功的原创恐怖游戏新作，开发商 Supermassive 工作室趁热打铁公布了 VR 版的完全新作《活至黎明 血戮》，游戏的核心玩法相当于轨道式射击。已公布的 DEMO 中，玩家从乘坐过山车开始，在途中需要射击两边的猪头怪。由于需要玩家自行移动的地方不多，因此有效控制了晕眩感。



伦敦大劫案

发售日：未定

与《活至黎明 血戮》相似，这是一款以轨道射击的方式进行的游戏，在目前已公布的 PS VR 独占游戏中，画面属于一流水准。游戏过程更像传统光枪游戏如《化解危机》、《VR 战警》等。从目前公布的 DEMO 来看，玩家大部分时间身处于飞速前进的车上，此时可以用 Move 与车上的一些物件互动，比如可以打开手套箱、拉下遮阳板，甚至可以打开车门。随后就开始激烈的汽车追逐战，玩家要不断朝四周射击。有趣的是，换子弹的动作需要玩家自己做，而不是像过去的游戏一样按一个键就自动换。玩家要用 Move 手柄自己拿起弹夹，插到枪的握柄上。在 VR 环境中，这个动作实现起来非常直观，也大大增强了游戏的临场感。



铁拳 7

发售日：2016 年内



由于原田胜弘是 BNEI VR 计划的主要负责人，因此《铁拳 7》也顺带被 VR 化了。目前本作的街机版已经在日本运营中，10 月份确定推出 PS4 版并确定支持 VR。该作使用虚幻 4 引擎制作，"格斗游戏如何 VR 化？"——《铁拳 7》的摸索对于后来者将具有借鉴意义。目前的推测是提供特殊的第一人称视点模式，以体感操作的方式与对手肉搏，类似于体感拳击游戏。

真・三国无双 7 VR

发售日：2016 年内

在 TGS 的 VR DEMO 中，《真・三国无双 7 VR》也大受关注，它代表了割草式动作游戏在 VR 时代的一个发展方向。游戏全程以主视点展开，在战斗准备阶段可以近距离观察队友，比如可以欣赏王元姬的胸部，甚至探头穿透裙子偷看裙内风光……战斗时在主视点下砍杀成片敌人极具爽快感，不过目前的 DEMO 只能用手柄战斗，而不能直接双手模拟挥刀动作。为了控制晕眩感，移动的速度较慢。游戏中也有无双乱舞的技能，不过主视点下只能看到眼前的敌人被剑气特效一扫而空。



Megaton Rainfall

发售日：未定

西班牙工作室 Pentadimensional Games 开发的一款充满野心的 VR 游戏，玩家以第一人称视点扮演超级英雄，目标是拯救宇宙。玩家可以从一个国家飞到另一个国家、从一个洲飞到另一个洲、甚至飞到外星球，开发团队表示整个宇宙都可以探索，游戏所处的整个环境都可以破坏。场景的程序自动生成技术为玩家建造了一个宇宙。玩家在战斗中可以轻松毁掉一座大楼，甚至将整个城市摧毁。



动作游戏

作为第一大游戏类型的动作游戏，在 VR 时代反而处于尴尬境地，视点、移动、操作方式都是难以解决的问题。大部分动作游戏是第三人称视点，而 VR 化就意味着必须采用第一人称视点，这对于动作表现是极为困难的。不过在 VR 环境中，面临扑面而来的敌人或怪物，像英雄一样战斗，也会带来更强的满足感。

音乐类游戏

音乐游戏也有可能成为 VR 时代异军突起的游戏类型。在 PlayStation VR 的首批 DEMO 中，也有不少是音乐游戏或音乐体验类。VR 的初期受众肯定是以核心玩家为主，但如果通过 VR 能与偶像近距离接触，狂热的追星族们也将成为 VR 的重要用户群。让偶像站在你触手可及的地方，为你一人而唱，这对于粉丝而言将有不可抵挡的吸引力。

JoySound VR
发售日：未定

由SIE开发的这款VR音乐游戏，以亚洲年轻人喜闻乐见的卡拉OK为主题，并与日本著名卡拉OK服务软件“JoySound”合作，拥有丰富的曲目阵容。游戏中玩家可以在户外环境里自由歌唱，或者在演唱会台下第一排的位置，跟着偶像一起唱，又或者化身为偶像团体的一员，在舞台上与偶像团员们一起唱。



Harmonix Music VR
发售日：未定

《Harmonix Music VR》是一款将音乐视觉化的游戏，让玩家看见音乐，并与音乐互动。玩家可以导入自己喜欢的任何音乐，游戏自动生成与音乐共振的图像。这些图案并非只是简单的形状，比如在柔和的旋律中，可能会出现萤火虫飞舞，有时会看到繁星陨落……在这款游戏里，你将进入音乐的神奇世界。



摇滚乐队 VR
发售日：2016年内

在2015年TGA颁奖礼上，Oculus Rift创始人Palmer Luckey背着吉他上台，亲自宣布已与Harmonix合作开发《摇滚乐队VR》多时，游戏将于2016年第一季度发售，可惜之后已低调延期。

《摇滚乐队VR》让一切拥有音乐梦想的人们能够体验成为超级巨星的感觉，配合吉他、架子鼓等专用控制器，进入虚拟世界的音乐舞台，为台下欢呼尖叫的观众们演奏自己最擅长的曲目。Harmonix拥有大量热门曲目及乐队授权，如果让顶尖乐队以真实形象登场，与玩家在同一个舞台上演出并可与玩家互动，相信能吸引更多狂热乐迷。



新类型游戏

一个新概念硬件的诞生，势必造就一大批全新类型的游戏。VR是划时代的硬件，也将诞生用过去的游戏类型无法定义的新产品。而最终的VR杀手锏，或许就是那些创新类型的游戏。我们无法预测未来哪种类型会流行，但可以肯定的是只有扬长避短、充分发挥VR特点与优势的游戏，才能取得成功。

夏日课堂
发售日期：未定



目前日本玩家最期待的VR游戏之一，在索尼的每一次PS VR展出时都是最热门的试玩DEMO之一。玩家将扮演语言老师，带两个高中生进行私密培训。《夏日课堂》代表了恋爱冒险游戏的未来，由原田胜弘率领的《铁拳》团队开发。与美少女近距离的亲密接触将会真正产生脸红心跳的感觉，近到几乎可以感觉到美少女的呼吸。原田胜弘表示，营造真实感的秘诀是丰富的场景信息量，通过玩家熟悉的细节如电线插头、空调、台灯等熟悉的物品让玩家产生置身其中的错觉。

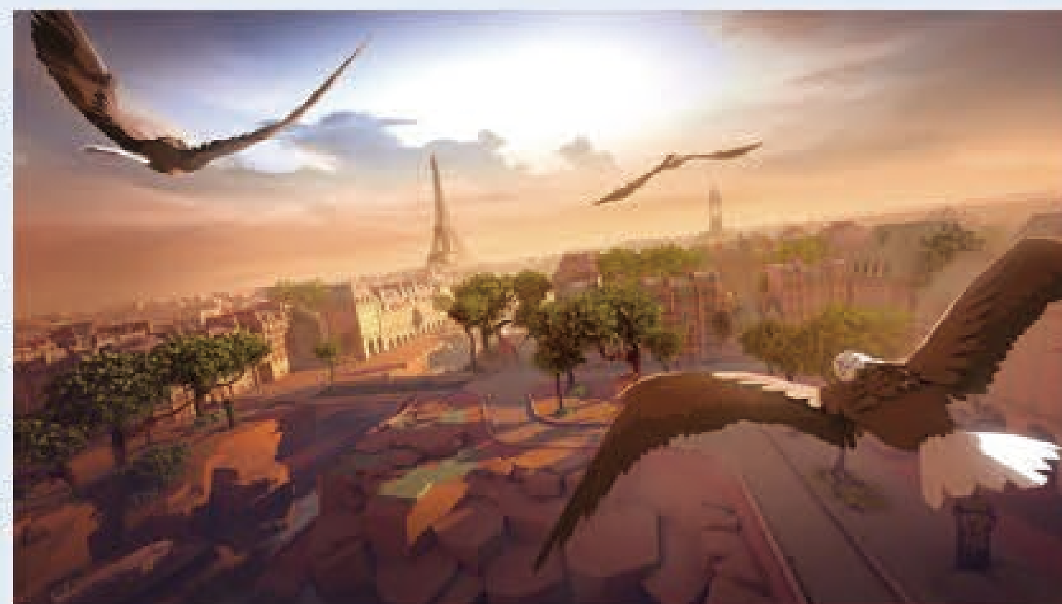
死或生 极限沙滩排球 3
发售日：已发售

名义上是玩球、实际上是看球的绅士大作“《DOAX》系列”最新作，在PS VR推出后，可能会通过补丁的方式提供VR模式。本作的两大卖点是：新一代柔软引擎展现更真实的胸部与臀部，以及在VR环境中近距离全方位欣赏性感泳装美女，游戏中还特别制作了钢管舞等内容便于玩家在VR状态下凑近欣赏。此外本作也加入了基于“《DOA》系列”的格斗系统，以提升可玩性。



飞鹰
发售日：2016年内

这是一个多人竞技为主的飞行模拟射击游戏，由育碧蒙特利尔工作室开发。游戏中两组玩家（3V3）分别扮演飞鹰，在巴黎上空飞翔，进行夺旗比赛。戴上VR眼镜后，玩家就变成了鹰，往上看即向上飞、往下看即向下飞，左右看即左右移动，操作非常简单直观，同时又有加速俯冲、转弯等技能。通过手柄可以发出声波攻击让对手坠落。另外还有穿越圆环等项目挑战玩家的操作实力。



狼人游戏
发售日期：2016年第四季度

育碧的《狼人游戏》是一款VR社交游戏，模拟的是最常见的社交游戏环境，该作以传统聚会游戏的方式制作。游戏的故事背景设定在中世纪一个名为Gallowston的村庄，讲述的是这个村庄混进了狼人，但谁也不知道是谁。为了找出狼人，保证村庄人的安全，玩家可以围坐在一起，与相邻的玩家讲“悄悄话”，判断出谁是狼人。玩法类似于我们所熟悉的杀人游戏或卧底游戏。

游戏中有一个有趣的设置，那就是玩家可以在现实中站起来发言，此时游戏中的角色也会跟着站起来，这时候其他人必须保持安静，等待玩家发言完毕做出判断。这个游戏支持5～8人同时进行线上联机，所以玩家可以看到其他玩家的游戏形象一同围坐在桌前发言讨论的样子，相当有趣。这些卡通形象也会做出各种细微的表情。





Quantic Dream
——人性的故事



文 藤曦 编 乌冬 美编 香山

前言

1997年，一个神色慌张的法国人在伦敦地铁站里狂奔，被监控摄像头拍了下来。他汗流浃背，背着一个巨大的黑色帆布背包。即使是在911之前，这一幕仍然引起了人们的注意。警察对他进行了盘问，对帆布包搜索之后发现，里面是一台重得有点夸张的电脑，还有一本像电话本一样的游戏剧本。包里面没有炸弹。

这个出生于巴黎的男人叫做大卫·凯奇（David Cage），他的工作室Quantic Dream当时距离破产只有一步之遥。

在他那部硕大的PC机箱里，有一个沾满灰尘的风扇、一个CD-ROM托盘，最重要的是那块硬盘，里面装着Quantic Dream最后的生存希望。当时凯奇正要前往Eidos，但他并没有预约会议，他的游戏职业生涯能否继续，就看未来几个小时的事态发展……

量子之梦

1969年6月9日，大卫·凯奇出生于法国巴黎，他的全名是David De Gruttola。从小凯奇就表现出音乐天赋，学了多年的钢琴。14岁时他就进入了音乐产业，在巴黎办了一个音乐工作室，为客户创作音乐。

那时的大卫·凯奇每天就活在音乐里，他不分昼夜地作曲、弹奏，他的客户有唱片公司、有艺人，还有各种广告，还有……游戏。就这样在音乐行业做了15年，突然有一天，他发现自己在音乐界已经失去了追求，想要做的一切都做了，只剩下空虚和疲惫。他知道自己需要寻求新的刺激。他对编剧一直充满激情，也喜爱游戏，所以他决定成为一名游戏编剧，开发自己想玩的游戏。

1994年，大卫·凯奇利用自己的闲暇时间创作了剧本《游魂（The Nomad Soul）》。每天晚上他一回到家就用纸和笔写游戏剧本。“当时我只是非常天真地想把概念和故事写下来，并没有很大的计划。我只是对这个想法很有激情，然后想



试试，于是我写了200页的剧本。”

很幸运的是，当时CD-ROM开始崛起，开始使用CD的游戏终于不再受容量限制，不再被MIDI音乐所拘束，能够录制交响乐级别的音乐，于是对游戏音乐的创作需求大增，大卫·凯奇因此接到了一些游戏音乐的项目。通过这层关系，大卫·凯奇试着毛遂自荐，提交了自己创作的游戏剧本。对方的反响非常好，但他们表示凯奇的游戏创意在技术上是不可能实现的。

“我很讨厌有人对我说有什么是不可能的。我不能接受。我心想，我倒要看看是不是真的不可能。”

大卫·凯奇决定开一家自己的游戏工作室，他拉了5个朋友入伙。不过这家公司基本属于大卫·凯奇独资，他要支付工资，要独立负责公司的支出。他希望这是一家正规的公司，而不是车库里的小打小闹。他规定了正式的上下班时间。凯奇说：“虽然我们都是朋友，但是我事先说明了，在办公室里，我是老板。我的钱大概够支付6个月的工资，在此之后，我们要么做出点东西，要么我重返音乐界。”

刚创办游戏公司的时候，他们什么都没有，没有技术，没有工具。大卫·凯奇只有两个录音棚，其中一个在白天用，还是用来录音，凯奇仍然要接一些音乐业务获得一些收入。而另一个录音棚就被当成办公室，摆了几张桌子和电脑。

这6个月的时间，6个人就这样对着四面白墙辛勤工作。这个隔音的办公室非常闷热，没有窗户。他们的目标是先做个引擎出来，然后做个游戏原型以证明自己的想法。“现在回过来头看，我也不知道当时是怎么做到的，看起来真是不可能。”

在那6个月的最后几个星期，这款游戏仍然没有签到发行商。大卫·凯奇的钱已经花光了。他们感到慌乱而又心有不甘。从游戏引擎以及当时做出的原型，他们知道这游戏有潜力。所以在最后一个星期，大卫·凯奇跑到了伦敦，见了几家发行商，其中就包括Eidos。他背着巨大的PC坐地铁到了Eidos的办公楼，见到对方时已经汗流浃背。而当他把电脑接上电，开始运行DEMO的时候，Eidos方面表现出明显的兴趣。其中有人问凯奇有没有带设计文档，他就把那本200页的本子拿了出来。对方惊呼了一声——在当时一个独立小团队的DEMO能有这么厚的设计文档可不多见。



当时Eidos正在风头上，《古墓丽影》刚刚成为现象级游戏，Eidos的资金非常充裕。他们很豪爽地说：“好吧，我们明天就签。”

大卫·凯奇当时就呆住了，他嗫嚅着说：“呃，这个，明天还真签不了，我今天就回巴黎了。”

“不行，我们马上就给你安排酒店。”对方说。

但是合同是英语的，凯奇说他还需要翻译。对方又说，没问题，我们会翻译好给你，明天摆在你面前的会是全法文的合同。

那天晚上，Eidos给凯奇安排了一个五星级酒店。他们还带他去看了一场足球赛。“我就像走进了迪士尼乐园一样。但是晚上快睡觉的时候，我突然不安起来，越想越不安。我开始担心他们这么着急要签下来是不是有诈？这一切美好得有些不大真实。”

第二天早上，大卫·凯奇详细研究了合同——与约定的一样全部都是法文。整个合同看下来，需要改的只有几个小地方。Eidos都很痛快地答应了，而且是当场就改。那天下午，合同顺利签定。

“那天我急匆匆地回到了法国。团队都在火车站那里等我。那是手机时代到来之前，他们还不知道发生了什么事。火车快要到站时的情形我这辈子都忘不了。我故意带着悲伤的表情走出火车（笑）……非常沮丧的表情（越笑越厉害）……然后我再也忍不住了，因为回来的一路上我笑得嘴都合不上，装难过是一件很困难的事。当我走到接站大厅的时候，团队都在那里，他们焦急得心都提到嗓子眼了。然后我说，这就是我们第一款游戏的合同。他们当时就都疯了……”

“从那一刻起，我们是一家真正的游戏开发商了。”

大约是在这个时候，大卫·凯奇才把公司的名字定了下来——Quantic Dream。“我们需要一个名字，当把LOGO印在设计文件上的时候，能够显得更专业一些。后来觉得Quantic Dream看起来不错。”大卫·凯奇说，这个名字来自“量子物理（Quantum Physics）”。“这个理论很有趣，你研究得越多，就越说不清楚。所以我们的名字算是结合了科学与魔法。”

游魂与寓言



1999年Quantic Dream推出了首款游戏《恶灵都市 游魂》（Omikron: The Nomad Soul）。该作被凯奇称为“科幻世界版的GTA”。游戏中的许多元素都可以在现在Quantic Dream的很多游戏中看到，其主要原则就是“互动电影式表现手法”。

《恶灵都市 游魂》的故事设定颇为新颖，以“游戏内的游戏”为世界观，试图以此提升玩家的代入感。游戏讲述主角在玩一款名为《恶灵都市》的游戏时，被画面中的一个警官带入了游戏世界。这个乌托邦风格的世界笼罩在巨大的水晶穹顶下，城市划分为四大区域，每个区域就相当于一个截然不同的国家，都通过超级电脑IX所管辖。玩家从一起连环凶杀案开始，随着剧情的抽丝剥茧，最后发现《恶灵都市》这款游戏是恶魔用于诱骗人类灵魂的道具，于是主角加入反恶魔组织，最终击败地底深处的魔王。

在游戏玩法上，《恶灵都市》也十分新颖。游戏中融入了FPS、解谜和格斗等诸多元素，令人耳目一新。不过缺乏游戏开发经验的大卫·凯奇，还是暴露出在整体把控力上的不足。游戏中各个部分的衔接并不紧密，从剧情的跳跃性，到玩法上的割裂，都流露出实验作品的味道。大卫·凯奇本人不满的还有一点，就是该作的美版名称。该作的欧版名就叫“游魂”，而美版加了一个Omikron。之后Quantic Dream的成名作《靛青预言》，欧版名为“Fahrenheit”，而美版则是“Indigo Prophecy”，大卫·凯奇对其评价是“傻瓜一样的名字”。

“我做的游戏通常都没有枪，美国的市场部门对此很有意见。他们认为他们的市场都是那些爱枪的粗人，其实完全是错的。我们和纽约的雅达利在《靛青预言》这游戏上吵了好几次。我们说不给这游戏足够的营销支持是一个巨大的错误——他们会看到玩家的好评如潮。后来评测出来了，在美国的评价比欧洲还要高，但是当他们意识到这一点的时候已经晚了。《靛青预言》在美国卖得还不错，我们是赚到钱了，但它真正的潜力根本就没有发挥出来。这都是因为缺乏信任。”

“这是因为我们这个行业非常保守。每次你都要对市场部门说最简单的概念，比如‘主角有10种武器，有20个关卡，有雪地、丛林、沙漠等等，画面中会有猛烈的爆炸……’诸如此类，市场部觉得这才有意思。他们不相信那些太特别的东西。惟一的解决办法是坚持，一款又一款游戏逐步获得信任，用成功证明自己。最后希望整个业界能转变观念。”



大卫·凯奇对于业界的守旧观念非常抵触，所以在公司招聘时，并不青睐那些有十几年工作经验的人，大卫·凯奇认为过去的成功经验往往是绊脚石，Quantic Dream需要的是打破传统的新思维，所以更喜欢招聘一些异想天开的年轻人。

“有很多工作多年的游戏策划，他们年轻的时候充满激情，但是这种激情被岁月逐渐消磨。然后他们有了家庭，就会想‘我要为我的家人多赚点钱，这才是最重要的’。”凯奇说这是他努力避免的状态，虽然自己已经40多岁了，好在创新的激情仍在。

如果说《恶灵都市》只是一款试水之作，那么《靛青预言》可以说是大卫·凯奇的个人风格真正得到了确立。在游戏的包装盒上就打破了传统游戏的分类，自称为“互动电影”。游戏中大量采用了电影运镜手法，以及美剧中常用的分屏显示技巧。它也打破了传统游戏一切事件由玩家触发的推进方式，很多事件是到了特定时间就发生。游戏中的很多分支事件必须在限定时间内完成。考虑到剧情演出的需要，传统的操作方式不大够用，于是采取了QTE的互动方式。虽然这种互动显得较为简单，但是结合独创的人物情绪槽，同样实现了紧张刺激的游戏过程。注重人物刻画是其在剧情铺叙方面的重要特征，也是与其他游戏相比的高明之处。人物刻画才是各种影视与文学作品的灵魂所在，但大部分游戏中人物的作用仅仅是杀或者被杀。大卫·凯奇用多样化的游戏玩法讲述了在其他游戏中难以描述的故事。游戏的初期剧情非常精彩，可以说是悬念重重，让人产生将剧情不断推进下去的好奇心。可惜的是就像美剧《迷失》一样，前面挖了太多的坑，到后期变得难以收场。前期所述的种种离奇杀人事件，到后来演变成了外星人的阴谋，剧情的发展变得胡闹，让人感觉索然无味。

大卫·凯奇事后回顾本作的经验与教训，认为是自己对于游戏项目管理的错误导致了这样的结果。他认为游戏开发与作曲一样，关键是个体的创作活动，排斥团队成员的必要参与，结果造成剧情与游戏其他环节的脱钩，到后面变得难以收拾。大卫·凯奇说“很多工作都是我自己在做，插手每个环节，结果是其他员工都没有成长。”所以在接下来的项目中，大卫·凯奇让更多开发人员扮演了重要角色，更多人才的潜力被挖掘了出来，Quantic Dream的真正实力即将得到释放……

14年的结晶



大卫·凯奇说，《靛青预言》后期的剧情逆转，一个很重要的原因是自己缺乏信心。在当时的业界环境下，大部分游戏开发商与发行商都很难相信一款纯粹“讲故事”的游戏会好玩，在周围人们的影响下，大卫·凯奇也对剧情的走向产生了怀疑，他说：“我刻画了人物，写了爱情故事，但它看起来不像个游戏。我觉得需要有个更壮观的结局，需要有爆炸，有会飞的角色，需要拯救世界……”

游戏发售后，看到了大家的评价，大卫·凯奇确信这种剧情反转完全是画蛇添足。“我开始相信这个行业，相信可以做更为人性化的、没那么游戏化的故事。有个制作人妒忌我说，在游戏里成为主角意味着要成为杀人狂。在游戏里到底要杀多少人才能拯救世界成为好人呢？这简直荒唐。”

大卫·凯奇说，《暴雨》这款游戏的诞生不是一蹴而就，而是Quantic Dream积累了14年的经验而得出的结晶。在他看来，《靛青预言》比《暴雨》更具革命性，这款游

戏已经建造了雏形，《暴雨》只是在此基础上将各方面优化。探路的过程才是最难的，进行优化则容易得多。“《靛青预言》是索尼签下《暴雨》的重要原因，如果没有这款游戏，仅靠我们提出的概念，他们估计会拒绝。”

为了让人们明白《暴雨》的乐趣，Quantic Dream在市场宣传上也做了大量的铺垫。通过索尼的公关力量，大卫・凯奇花了两年的时间在各种展会上向媒体展示与讲解。E3 2006，在索尼展前发布会上，一个叫做“The Casting”的DEMO引起了人们的关注，画面中女子逼真细腻的表情变化，诠释了PS3“实现电影级表现力”的目标。与其他游戏纯粹在画面真实性上的探索不同，这个DEMO的方向是直指情感核心，通过虚拟演员的“飙戏”，让玩家产生情感上的共鸣。而这种真实，比单纯画面上的逼真更具冲击力。

索尼的鼎力支持是《暴雨》能够取得成功的主要原因。据大卫・凯奇透露，游戏的开发成本加上营销成本，总投入超过了4000万欧元。在整个业界，敢于在这样一个单纯“讲故事”的游戏上投入如此巨资的，恐怕只有索尼。游戏本身的开发成本约1670万欧元，其余都是市场投入，可见为了让玩家接受这种“不以杀人为目的的游戏”，是需要付出巨大努力的。

《暴雨》原计划是只做PC版，当时的一个突破方向是使用Ageia的物理处理器，用领先于时代的物理效果引起人们的关注。索尼的产品引进部门注意到《靛青预言》，认为这种注重情感表达的游戏，非常适合PS3的产品基调，于是花重金签约，使其成为PS3独占游戏。后来大卫・凯奇透露，当时他们本来更优先想和微软合作，使其成为X360独占游戏，但微软听说游戏中涉及儿童绑架的情节，担心引发不利的社会反响，因此将《暴雨》拒之门外。

鉴于此前《靛青预言》后半段剧情的失败经历，这次《暴雨》完全抛弃了超自然元素，一开始就定位成“成人主题的黑暗老式惊悚电影”风格，其主题是“一个普通人为了拯救心爱之人能做到何种地步”。

“我要讲述一个更为人性化的故事。作为两个小男孩的父亲，我首先想到的主题就是父亲对于自己孩子的爱。能够与普通人产生情感共鸣的，不是拯救公主、拯救世界，而是拯救自己最心爱的人。”

《暴雨》的故事发生在一个无名的城市，以现实中的费城为参照。大卫・凯奇本人非常喜欢M・奈特・沙马兰的电影，而他的电影很多都是以费城为背景。为此Quantic Dream找了一家费城的电影经纪公司，多次派团队到费城参观取景。他们深入拜访了一些贫民区，听当地居民们讲述所遭遇的贫穷、绝望与恐惧。在此过程中，大卫・凯奇确立了“只有一条命，只需玩一次”的构想。“因为这就是人生，人生只有一次……”大卫・凯奇认为，要让玩家承受自己的行为所产生的后果，在现实中你不能躲在掩体后回血，不能死后重生，有些后果要用自己的一生去承担，这才是绝望与恐惧之源。而无需承担后果的游戏，无论做得多逼真，都无法产生那样的情感冲击。

《暴雨》于2010年2月发售，当月北美销量22万套，进入了前十的行列。虽然以3A大作的标准来说，这并不是一个令人满意的数字，但对于这种非主流的游戏来说，已是不错的成绩。更重要的是，游戏发售后引起了业界的广泛讨论，其口碑不断发酵，游戏销量始终保持坚挺。2011年初，大卫・凯奇宣布本作销量突破200万套，比原先估计的目标销量高出二三十万。这款被封为异类的游戏，为PS3增添了一抹亮色，为充满续作的游戏产业带来了全新的游戏体验。事实上，正是这种具有创新意识的游戏，让PS3后来居上，在与X360的竞争中逐步反超。玩腻了传统3A大作的玩家，需要有一些新鲜感。大卫・凯奇说，根据调查，《暴雨》的通关率达到了75%，而普通游戏的平均水品只有25%。《暴雨》不仅为索尼赚足了口碑，也带来了超过1亿欧元的收益。

大卫・凯奇自豪地说，《暴雨》虽然销量不能和《GTA》、《COD》等超大作相比，但对于业界来说更具革命性。游戏产业的发展需要更多具有创新精神的作品，一成不变的游戏体验只会让道路越走越狭窄。行业人士对此给予充分的肯定。美英两国的学院级大奖“AIAS”和“BAFTA”都为其颁发了多项重量级大奖，包括游戏杰出创新奖、最佳剧本奖、技术创新奖等。游戏发售后新线影院很快买下了电影改编权，可惜的是由于高层动荡以及公司并购重组，该项目后来不了了之。

一张照片的启迪



《暴雨》之后，大卫・凯奇这个名字成为了一个品牌。他明确表示不会开发《暴雨2》，但对玩家来说，只要认准大卫・凯奇这个名字，就知道自己将要获得的是一种截然不同的游戏体验。玩家更需要的不是《暴雨2》，而是大卫・凯奇的原创新作。

《超凡 双生》的故事从一张照片开始。当时大卫・凯奇正在用搜索引擎找图片，他已经忘了当时用的是哪个关键词，只知道被搜索结果中艾伦・佩姬的照片深深吸引住了。“这，就是《超凡 双生》的起点。”大卫・凯奇说。

在洛杉矶一条高速边上的酒吧里，大卫・凯奇心情紧张地坐在椅子上。他将平生第一次见到艾伦・佩姬，这不是追星族将要见到偶像的心情，而是另外一种更加复杂的心理。他已经看了12个月的佩姬的照片。在他的工作室里，2000多页的剧本与艾伦・佩姬的一叠照片放在一起，这些照片涵盖了她从8岁到成年的成长过程。他已经花了一年的时间按照她的形象来刻画新作的角色，如果她本人与他想象中的样子大不相同，可能会让他大失所望……

《超凡 双生》的故事构想是从大卫・凯奇本人参加的一场葬礼开始的，他已经习惯于将个人经历融入到剧本创作中。《暴雨》的绑架儿童事件，就源自他自己差点将儿子搞丢的真实经历。在该剧本后，大卫・凯奇说他已经很难再去写关于怪物、战士或者奇幻的剧本了。

那张触发凯奇创作灵感的照片，是佩姬16岁时剪成短发的照片，稚嫩的脸上是与之年龄不相称的坚毅与深沉。就在那一瞬间迸发了创意的火花。就是她了！她就是新的主角。

大卫・凯奇要塑造的是一个勇敢而充满勇气的女孩形象，佩姬的那张照片正是他心目中的完美形象。于是他开始搜索佩姬的所



有照片。他要讲述这个坚强的少女在生命中各个阶段的故事，要记录她的成长，然后剧情会发展到更严肃的主题。

艾伦·佩姬从6岁就开始拍电影，所以要找到她一生不同阶段的照片非常容易，相关资料也很多。于是这些照片与资料就成为剧本创作的重要参考。这个野心巨大的游戏项目，变成是围绕艾伦·佩姬而展开。但是万一艾伦·佩姬不愿意合作，或者与他心目中的女主角祖迪压根就不像呢？

就在那个酒吧里，凯奇先是见到了帮他牵线搭桥的经纪人，他对凯奇说，佩姬十有八九不会答应。当时凯奇回答道："如果她不答应，那我们就麻烦了，因为我们没有B计划。"

佩姬到场的时候，凯奇有些意外，他本以为会有律师、经纪人、助手等一群人陪同，没想到她是孤身一人前来。对凯奇来说，看到佩姬的那一刻，并不是见到偶像的兴奋，而是看到自己的角色活过来的奇妙感受。"我们对视了10秒钟，但当时我感觉像过了两个小时。"

"我们第一次见面的时候，我感觉见到的不是艾伦·佩姬，而是祖迪·福尔摩斯。"

在会面之前，艾伦·佩姬收到了一个包裹，里面有一套《暴雨》和一些图片，还有一封信，详细说明了为何想要用她作为游戏女主角的原型。但凯奇对于佩姬是否会接受心理一点都没有底。

这次对话持续了一个小时，其中并没有涉及任何钱或合同条款。他们讨论的纯粹是剧本和角色，还有开发如此规模的游戏是怎样的流程。当时大卫·凯奇对佩姬说："这将会是充满挑战性的工作，工作量会比拍电影更大。你要用心记住几百页的剧本，你要在一个空白的舞台上，穿着动作捕捉服表演！你会感到沮丧，感到筋疲力尽。我也是个非常苛刻的导演，任何比您电影中差的表现我都不会接受。"

"我希望她能尊重游戏，能做到最好。她确实同意并做到了。我想她也很高兴我们一开始就开诚布公。"

这一天，艾伦·佩姬正式同意出演《超凡 双生》。

2000多页的剧本很快被送到了艾伦·佩姬经纪人的办公桌上，看着这厚厚的一叠，不由令人感到这项目性价比不高。要知道，一部电影的剧本大概也就是120页左右，一般是1页剧本1分钟。由于是大卫·凯奇的游戏，意味着有多重结局、多个分支，对话的数量太多，佩姬必须把所有台词都记住。而且做游戏的表演，是完全在空白的动作捕捉工作室里进行，不像过去在镜头前拍电影，所有东西都需要脑补，演员们一开始难免不知所措。但佩姬很快适应了，而且在这无拘无束的环境中，反而更能释放演出的激情。艾伦·佩姬说："我们一天拍三四十页的剧本，这跟电影比简直疯狂。"

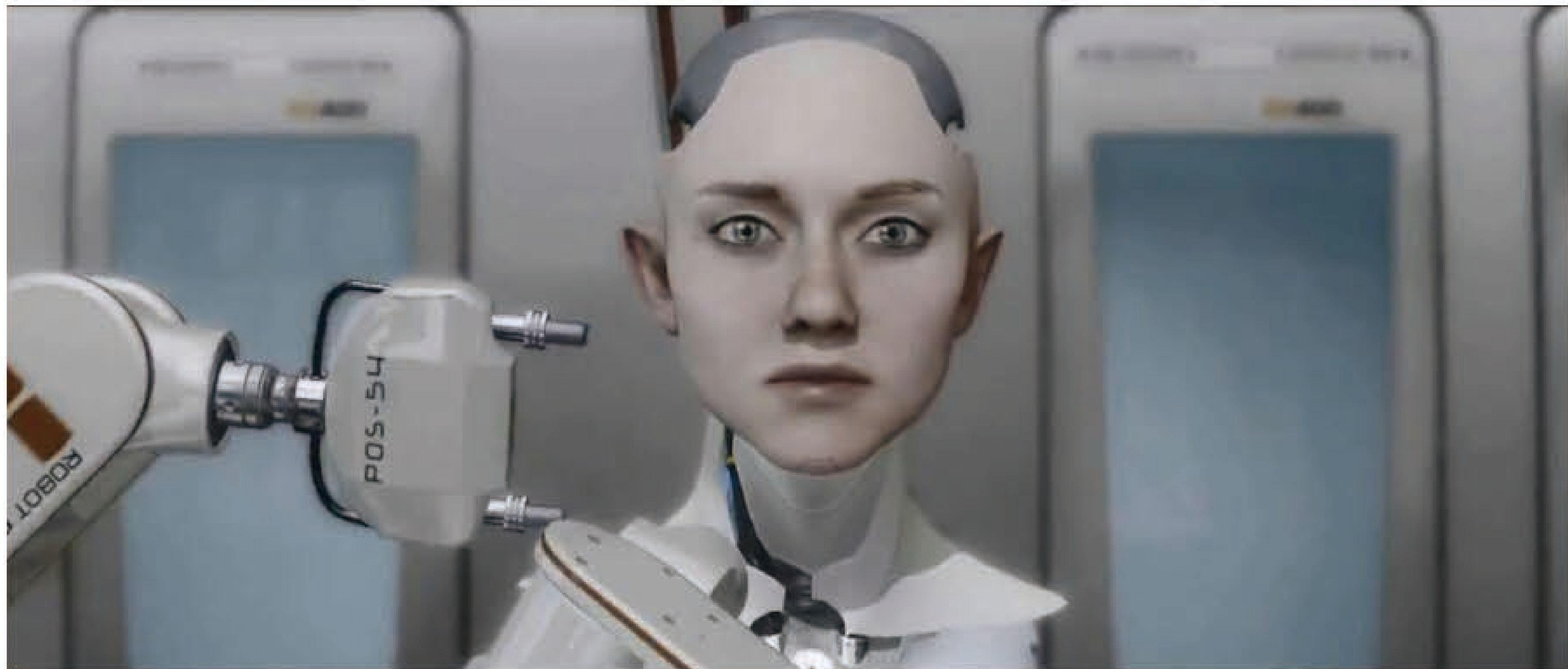


大卫·凯奇还记得佩姬与男演员威廉·达佛（Willem Defoe）第一次对戏，那是在游戏初期，祖迪想出门，威廉不让她出去。艾伦很快进入角色，她开始歇斯底里地呼叫，她怒气冲冲，满脸是泪。"真是令人难以置信的精彩表演。"凯奇说。当时最震惊的是威廉，他感觉眼前的这个姑娘已经不是在演戏，而是被游戏里的祖迪附体了。在她的感染下，威廉也很快进入状态，两人的对手戏令人拍案叫绝。

奇点将至

《超凡 双生》延续了大卫·凯奇关于"人性化叙事手法"的游戏理念，但他再次犯了《靛青预言》后半段的错误——对于动作性与视觉冲击力的追求，在很大程度上割裂了游戏的剧情连贯性。为何曾信誓旦旦要避免同类错误的大卫·凯奇会重蹈覆辙？原因是《暴雨》虽然获得了口碑上的胜利，但200万套的销量对于一款投资4000万欧元的游戏来说，并不是一个值得炫耀的数字。大卫·凯奇所说的索尼从中获益1亿欧元，实际上可能夸大了事实。按照其游戏售价推算，1亿欧元只是其销售收入，扣除零售商所得，以及物料运输等成本，索尼实际到手大约也就6000万欧元，实际利润可能是2000万欧元。考虑到其超过4年的开发周期，平均下来也就是每年500万欧元的利润。当然，这种情怀大作只要有利润就已是难能可贵，不过相比《神海》等第一方大作还是有些吃亏，这大概就是大卫·凯奇决定在新作中加入更多动作元素的理由，他希望在保持文艺色彩的同时，通过更商业化的设计，以及借助艾伦·佩姬的明星效应，吸引更多的普通玩家，将市场规模做大。

明星助阵，以及更壮观的游戏场面，意味着更大的投资。《超凡 双生》的开发成本足足比《暴雨》多了500万美元，不过其营销成本只有《暴雨》的三分之二，两个项目的总预算大致相当。因为在《超凡 双生》上市时，PS4已经发售，索尼的营销重点都放在PS4上，《超凡 双生》却是一款PS3游戏，显然无法获得太多宣传预算，而这对于一个原创IP来说是非常不利的。在一个已经不受玩家关注的老平台上，推出一款营销预算不足的原创新作，这种商业策略上的失误，可能是《超凡 双生》最终销量不佳的主要原因。在游戏发售三个月后，销量才勉强突破百万，最终与《暴雨》相去甚远。更让大卫·凯奇失望的是，本作的口碑也远不及《暴雨》，IGN评分只有6分，《EDGE》杂志甚至打出5分的评价。据Metacritic统计，其媒体平均分仅72分。



过于杂乱的玩法与散乱的剧情，是《超凡 双生》遭到恶评的主要原因。大卫·凯奇将时间顺序完全打乱。很多电影采取这种叙事手法制造剧情悬念，但对于游戏，还要考虑角色成长线的问题，简单说就是你不能让玩家角色的能力越玩越弱。为规避这一问题，就只能在玩法上将各个部分强行割裂。其结果是《超凡 双生》就像是一系列试玩DEMO的合集，而不是一个完整的游戏。而且由于时间线被打得太乱，无法循序渐进的引导玩家与主角产生情感共鸣，大卫·凯奇所



追求的核心卖点没有被玩家接受。

《超凡 双生》对于索尼来说应该是一个亏本的项目，幸运的是，索尼并未因此放弃与大卫·凯奇的合作。

在“The Casting”公布7年后，Quantic Dream再次通过技术DEMO的方式摸索他们的下一个方向。在2012年的E3展上，“Kara”成为人们热议的焦点。这次大卫·凯奇要挑战的是所谓“恐怖谷理论”，即机器人越像人类，其与人类之间的细微区别越让人感到恐怖。而如果跨越了恐怖谷，大概就像电影《机械姬》所描绘的那样，虽然机器人拥有着人类的举止和思维方式，但是其本质上的生命构成差异，仍然会某些时候让它们作出非人类的行为，从而令其对我们营造出的“人性”错觉瞬间崩塌。

Quantic Dream制作Kara的背景，是因为公司刚购置了一套新的动作捕捉装置，这也是好莱坞CG产业的最新装备，同时他们正在开发一套新的引擎，虽然当时面向的平台仍然是PS3，但大卫·凯奇相信这些新技术已经可以挑战恐怖谷。

据大卫·凯奇介绍，目前大部分游戏公司的动作捕捉，仍然是面部表情与身体动作分开进行的，用一套装备捕捉表情，另一套装备捕捉动作，然后将二者结合起来，此前《暴雨》也是这么做的。而Quantic Dream所用的好莱坞最新技术能够将演员的表演全程捕捉下来，这样才能最完美的还原演员的精彩演出。过去的动作捕捉同时使用28个摄像头，而Kara用了65个摄像头，能够同时捕捉多名演员的表情和动作，所以就能做到对于拍戏来说非常重要的“对戏”。

更精密的动作捕捉装备意味着需要更具才华的演员，因为还原更细微的表情与动作成为可能。大卫·凯奇在洛杉矶进行了演员海选，最终从100人中选出了瓦莱瑞·卡瑞，她曾在《暮光之城 破晓》中有过不少的戏份。凯奇说，当时瓦莱瑞·卡瑞走进房间，一看到她就感觉像个机器人了，面部与发型都不用改，直接把她的形象录到游戏里，活脱脱就是个机器人。而她的演出更是与Kara这个量产化机器人的身分浑然天成。

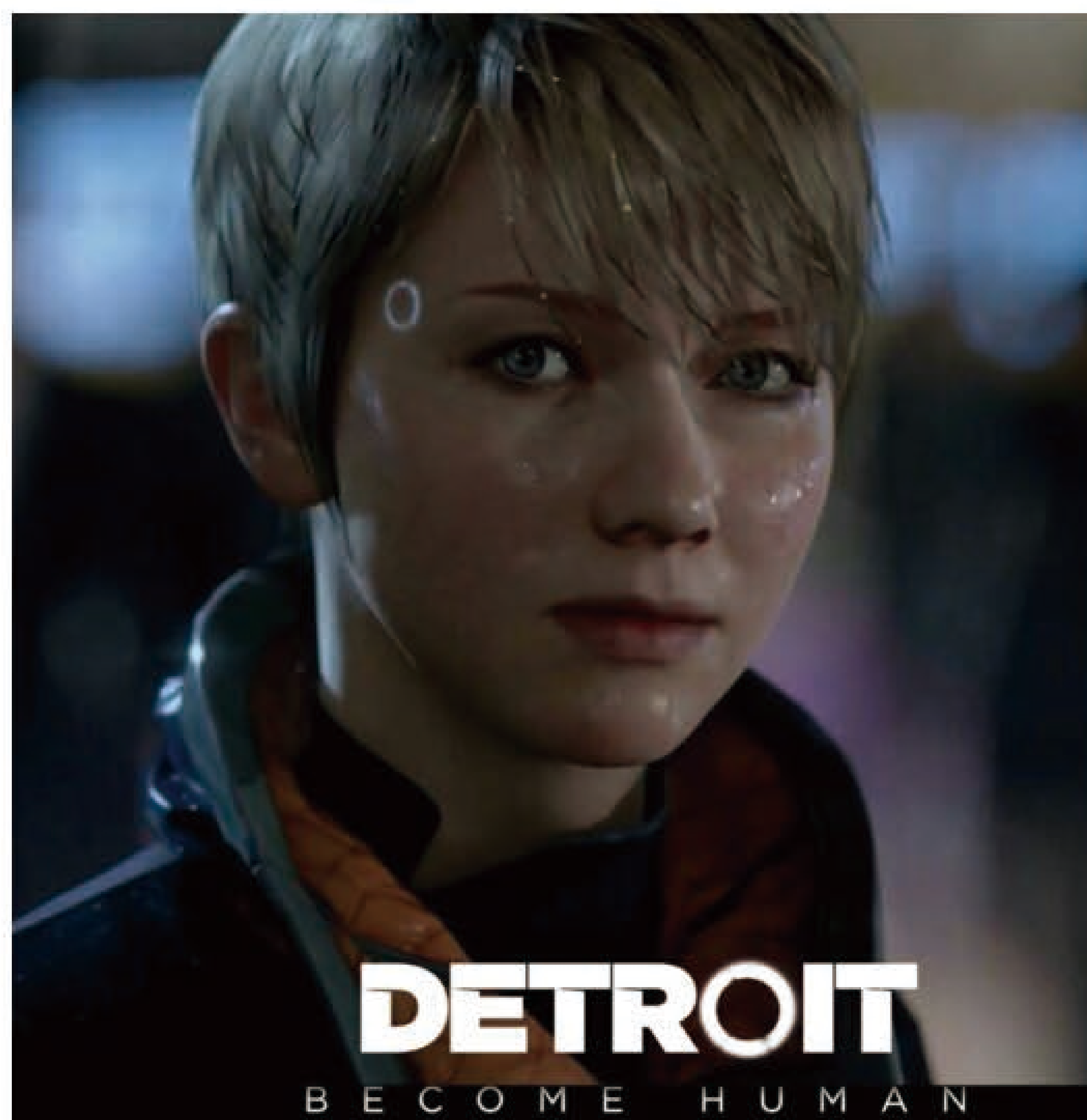
Kara的灵感来自雷·库兹韦尔讲述人工智能的技术型著作《奇点将至》，其内容可概括为“当技术发展到一个奇点，技术的进化超出了人类能够掌控的范围”。大卫·凯奇的设想是在一批量产化的高智能机器人中，出现了一个具有自我意识的型号，她就是一个技术奇点。最近成为科学界焦点的阿尔法狗，似乎也在提醒人们，这种AI的技术奇点，或许真的要到来了。

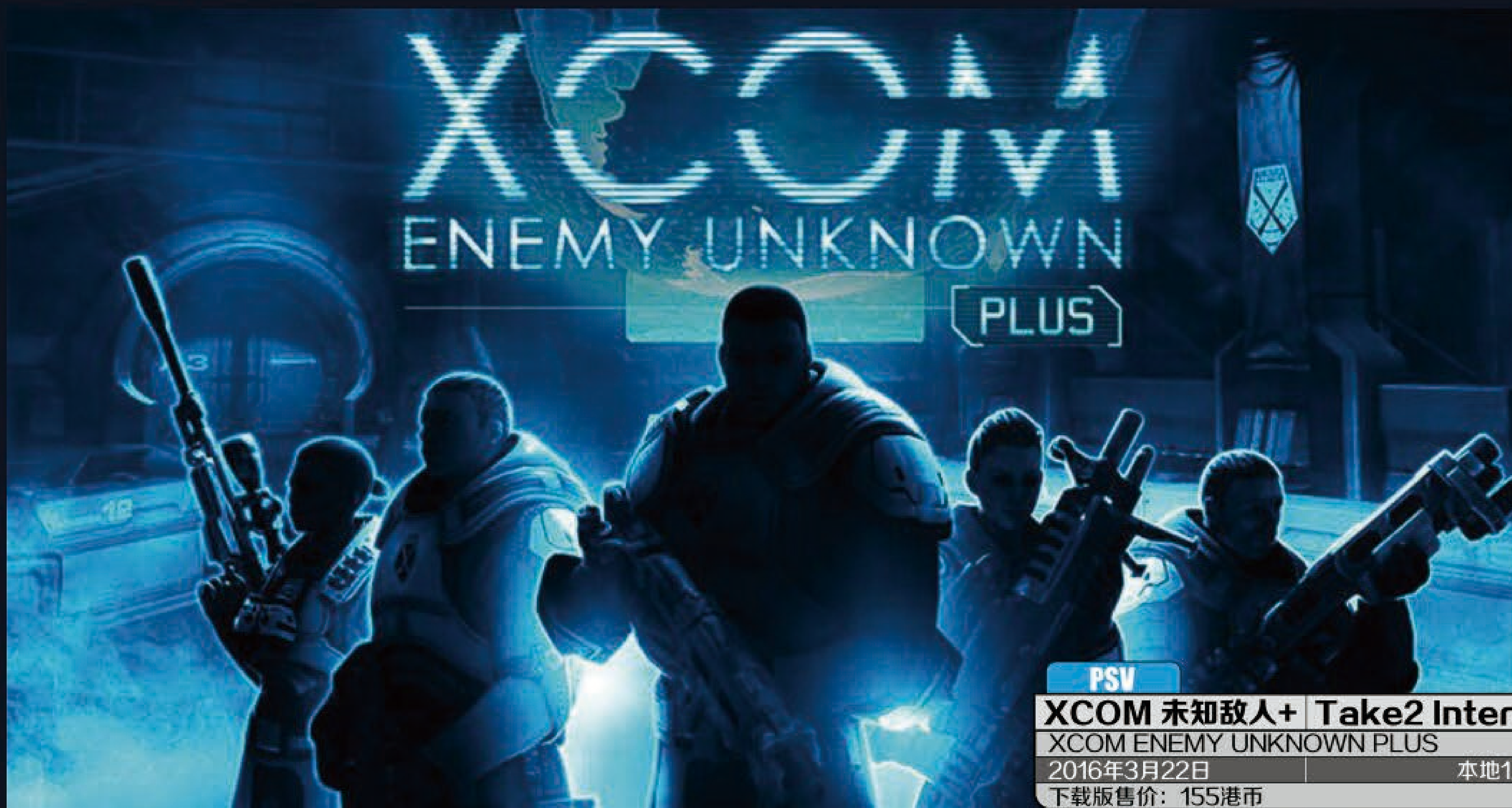
“她就像工厂的一个BUG，本来不该发生的，但是却发生了。这是某种革命的开始，你可以想象到会有更多的Kara出现，世界将因此而改变。”

从机器人的角度探索人性，什么是人？什么构成了人与AI的本质区别？高智能的AI如何发展成为真正的人？这些问题不禁令人想到电影《机械姬》的情节。大卫·凯奇说：“我喜欢探索任何与人性有关的内容，不论是过去、现在还是未来，这并不重要。本质上，这都是人性、情感与羁绊，我们如何感知、如何爱、如何恨，这是我想要探索的，其他的一切只不过是背景。”

《底特律 化身为人》讲述的，就是这个拥有自我意识的机器人出厂之后所发生的故事。在这个世界里，机器人已经作为人类的仆人广泛进入到千家万户，面对无数有智能却没有自我意识的同类，第一个拥有意识的机器人该如何自处？正如在《机械姬》的最后，逃出禁锢的机械姬进入了人类社会，如果有续集的话，故事该如何发展？大卫·凯奇说，这并不是一个科幻故事，而是关于人性的故事。

某种意义上说，大卫·凯奇所要探讨的这些问题，已经上升到了哲学层面。游戏是一种注重感官刺激的媒介，用游戏来阐述哲学，是鲜有人敢于挑战的领域。不过对于曲高和寡的问题，大卫·凯奇有着相反的看法。他认为游戏业存在的问题是玩家都长大了，而游戏自己却没有长大。“我身边很多玩游戏长大的人都说他们早就没玩游戏了，他们仍然看电影看电视，不玩游戏的原因不是没时间，而是没有适合他们的游戏。要让这些广大的用户回流，可以用一些休闲型的手游，但要让他们真正将游戏作为一种精神食粮，需要的是能更深入心灵的东西，不仅仅是乐趣与肾上腺素。”





文 KUNIO 编 乌冬 美编 香山

2012年，2K Marin发布了由同名游戏改编的战略模拟类游戏《XCOM 未知敌人》，本作凭借过硬的素质被玩家们称为“欧美科幻版《火焰纹章》”，同时本作的资料篇《XCOM 内部敌人》以及续作《XCOM2》都在PC以及主机平台上取得了相当好的成绩，随着这股热潮，厂商也适时地于2016年3月在PSV平台上推出了《XCOM 未知敌人》的中文版，下面一起来看看PSV版中为我们都带来了什么。

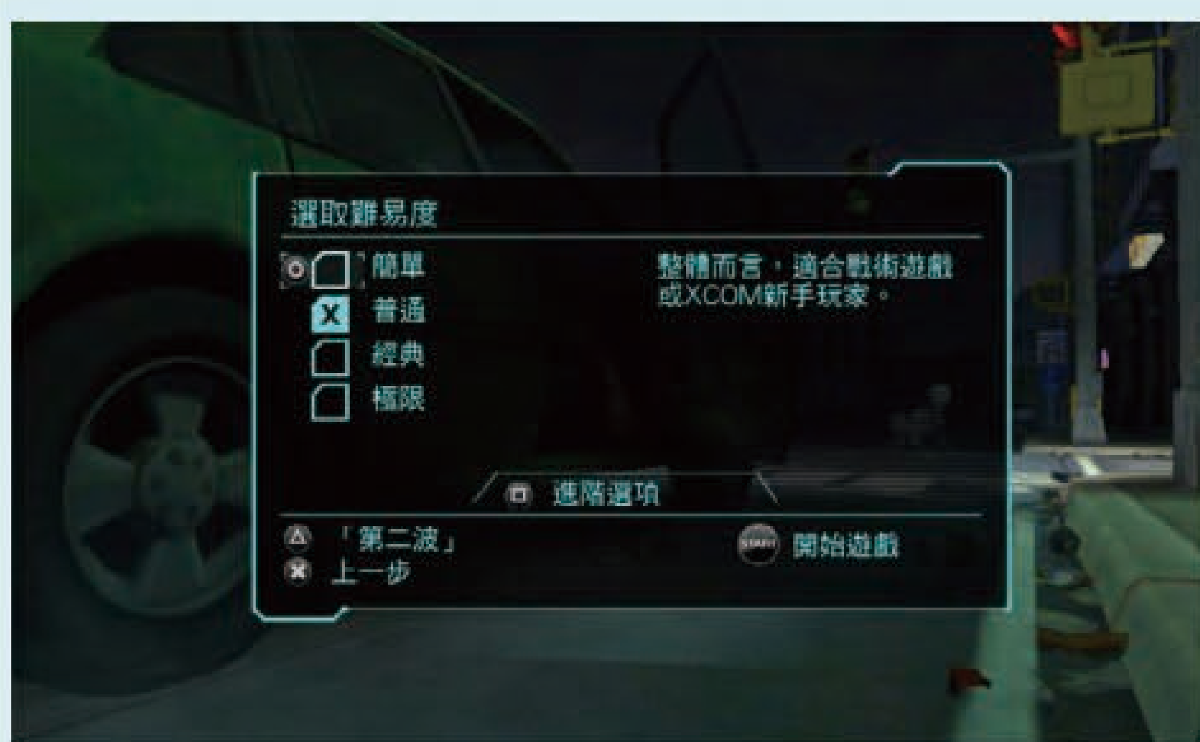
PSV		
XCOM 未知敌人+	Take2 International Asia	模拟·战略
XCOM ENEMY UNKNOWN PLUS		港版
2016年3月22日	本地1人	对应年龄：17岁以上
下载版售价：155港币		无对应周边

操作



游戏机制

难度



普通

适合熟悉策略游戏的玩家，挑战性高并且还算公平。

・初始资金为175
・初始全球无恐慌
・初期配备军官训练学校
・开局额外拥有一颗卫星
・基地初始电量为35

简单

最轻松的游戏难度，适合“《XCOM》系列”以及策略游戏的新手玩家。

・初始资金为175
・初始全球无恐慌
・每月收入增加50%
・初期配备军官训练学校
・开局额外拥有一颗卫星
・基地初始电量为35

经典

专为“《XCOM》系列”老玩家定制的高挑战难度。

・初始资金为100
・初始XCOM计划各成员国恐慌为1
・开局不配备军官训练学校
・开局没有额外卫星
・用来发射卫星的工程师以及科学家加倍
・基地初期电量为30
・忽略绑架任务成员国恐慌上升2
・敌人增加10%命中率以及必杀率
・每次任务地图上出击的敌人相比普通难度更多

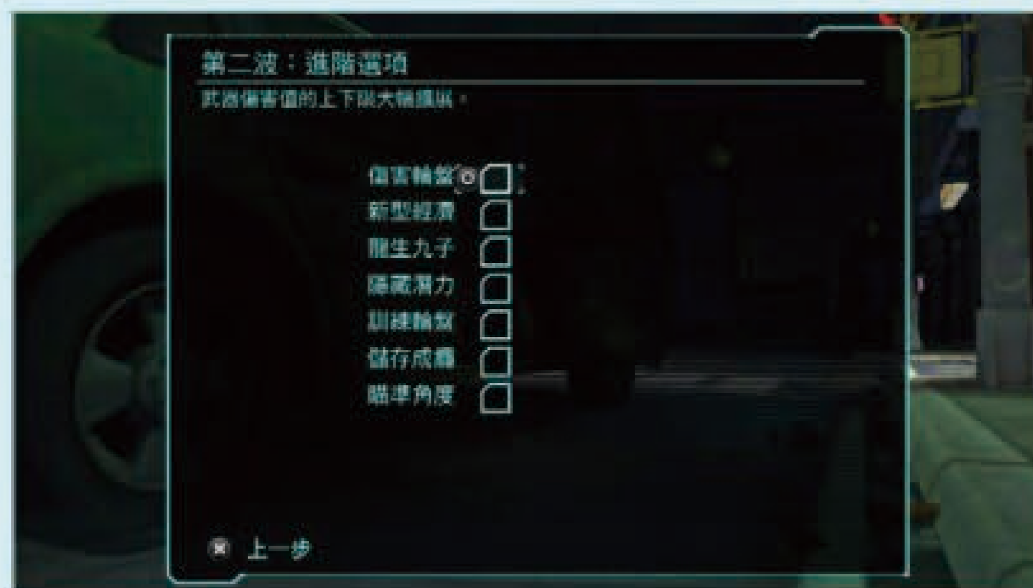
极限

为喜欢挑战的指挥官设定的最高难度。

・初始资金为75
・初始XCOM计划各成员国初始恐慌为2
・开局不配备军官训练学校
・开局没有额外卫星
・用来发射卫星的工程师以及科学家加倍
・基地初始电量为30
・忽略绑架任务成员国恐慌上升3
・敌人增加10%命中率以及必杀率
・每次任务地图上出击的敌人相比经典难度更多

第二波

本作中延续了资料篇《XCOM 内部敌人》中的“第二波”选项。“第二波”并非必选项，但是选择后会令游戏拥有更加丰富的游戏体验。



名称	说明	备注
伤害轮盘	武器伤害的浮动值大幅扩展	例如某武器伤害为2～4，点选该选项后伤害变为1～4
新型经济	成员国提供资金随机化	点选后月结算的资金全部随机，略微增加游戏的难度
龙生九子	新兵初始能力值随机化	点选后可以招募到初期属性相当不错的士兵
隐藏潜力	士兵晋升时能力值随机上升	—
训练轮盘	士兵技能树大幅随机化，不适用于MEC装甲兵	点选后士兵晋升后可以学到其他兵种的技能
储存成瘾	载入存档将重置乱数	刷子们的福音，点选后可以进行S/L大法
瞄准角度	翼侧射击越接近敌人，命中加成越高	—

游戏乱数

本作中，乱数作为一个不可见的隐藏数值，在游戏过程当中起着举足轻重的作用。在不点选第二波选项“储存成瘾”的情况下，每一回合各个角色行动的结果是既定的，即便重新读档都无法改变战斗结果，只有改变行动顺序才能影响游戏乱数。

游戏界面



编号	名称	备注
1	人物	玩家所控制的士兵，同时显示生命值和行动值
2	MELD	地图上用来回收的外星资源，若干回合后自动销毁
3	敌人	视野内的敌人，红色为一般状态，黄色状态为可以进行翼侧射击的敌人
4	动作条	用以显示该士兵可使用的动作
5	所持装备	显示该士兵装备的武器，大部分士兵可以通过点击图标更换武器
6	信息栏	显示该士兵的详细情况和当前状态

XCOM基地

基地选址

游戏初期会让玩家在“北美洲”、“欧洲”、“亚洲”、“南美洲”、“非洲”这五块大陆中选择其一作为基地，每块大陆拥有不同的加成效果，依照自己的喜好选择基地即可。

大陆名	大陆加成	说明
北美洲	天空，宇宙	所有飞机和机载武器的购买、建造以及维护的费用减少 50%
欧洲	知识渊博	“实验室”和“工作间”的建造以及维护费用减少 50%
亚洲	未来战斗	“制造工厂”和“军官训练学校”所有项目费用减少 50%
南美洲	手段高明	“解剖”和“审讯”可以立刻完成
非洲	全员加入	XCOM 月度资金增加 30%

研究开发

战斗中击杀敌人取得胜利之后，会在战场上回收诸如外星人尸体、武器碎片以及外星金属等稀有资源，将它们带回基地可以对其进行解剖和研究用来开发出新的装备和设施。后期甚至可以将敌方外星人俘虏，用来获得更加具有价值的情报。研究与开发的速度与基地内科学家和工程师的人数有关。



XCOM计划

为了抗击外星侵略者，人类启动了XCOM计划。XCOM计划由地球16个大国组成，XCOM理事会会定期向玩家发出来自各个成员国的任务，月底的时候根据玩家当月的表现，理事会会对玩家基地下发资金，并进行评估。若无视求救请求纵容外星人作乱，则会增长该国的恐慌度，当恐慌度槽攒满，并且在月度报告之前未降低的话，该国就会退出XCOM计划，全部成员国退出XCOM计划后Game Over，向该国发射卫星或者优先完成该国任务可以降低恐慌度，并且如果将卫星布满某个大洲，还可以享受到各种各样的加成。



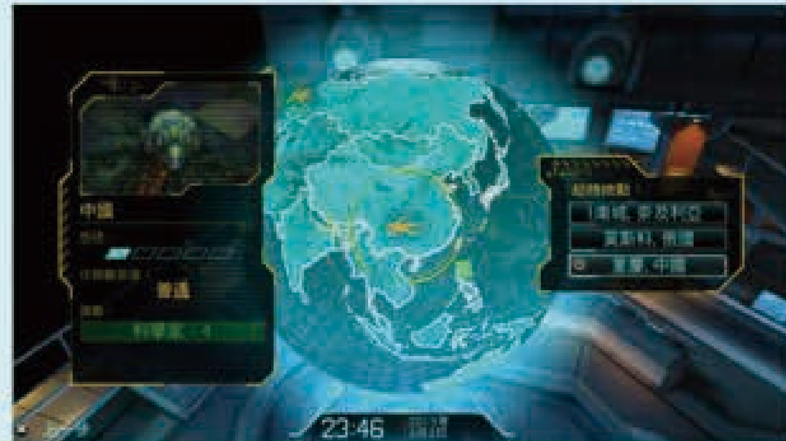


大洲	成员国	效果
北美洲	美国、加拿大、墨西哥	每在成员国成功部署一颗卫星，基地每月会自动获得 1、2、4 个科学家以及工程师，全部部署完毕后获得区域效果“天空，宇宙”
南美洲	阿根廷、巴西	每在成员国成功部署一颗卫星，基地每月会自动获得 1 名科学家，全部部署完毕后，基地每月获得 2 名科学家以及 2 名工程师，并获得区域效果“手段高明”
欧洲	英国、俄国、法国、德国	每在成员国成功部署一颗卫星，基地每月会自动获得 2、3、6、8 名科学家，全部部署完毕后获得区域效果“知识渊博”
亚洲	中国、日本、印度、澳大利亚	每在成员国成功部署一颗卫星，基地每月会自动获得 2、3、6、8 名工程师，全部部署完毕后获得区域效果“未来战斗”
非洲	埃及、南非、尼日利亚（奈及利亚）	每在成员国成功部署一颗卫星，基地每月会自动获得 1 名工程师；1 名科学家，2 名工程师；2 名科学家，3 名工程师，全部部署完毕后获得区域效果“全员加入”

XCOM任务

在基地的任务指挥部对全球进行扫描来推进游戏时间，在推进的同时，理事会会向玩家发出出击指令，来解救发出求救信号的各成员国。

劫持事件



解决各国的外星侵略者劫持人类居民事件，各国恐慌度的主要来源，每次会同时有三个地区的劫持事件供玩家选择，不同的地区所给予的奖励也各不相同，尽量选择恐慌度高的地区进行任务。

拦截飞碟



派出战斗机拦截外星人的飞碟，但是需要在该地区机库中购买或分配战斗机。玩家可以通过开发新的项目使服役的战斗机搭载更先进的武器、使用更多战斗指令甚至获得性能更优秀的战斗机来提升整体战斗力。与敌方飞碟交战后，我方战斗机会视战损情况进行若干天的维修，维修期间战斗机无法出击。在敌方飞碟被击落后，玩家可以派遣士兵对该地区进行围剿，战斗胜利后可以获得各种各样的资源，若忽略部署卫星国家的飞碟，部署在上空的卫星会被飞碟击落。

护送VIP

护送重要VIP，全程保护VIP的安全，将其移动至撤离点后，剿灭剩下的敌军后完成。

EXALT秘密行动



在抗击外星人对地球带来破坏的同时，也要提防一群名为EXALT组织的破坏行动。在收到任何关于EXALT组织风声的时候，玩家可以派出除重装兵、MEC装甲兵之外的士兵作为特工对其进行侦查并找出确切位置，在若干天的侦查活动结束之后，玩家可以派出部队接应特工回到基地，任务完成后可以得到关于EXALT组织基地的线索。

突击任务

在人类的研究到某个特定

时期获得重大突破的时候，可以进行突击任务反击外星人，突击任务无法中断，强行中断会令小队成员强制牺牲，任务完成后推动游戏主线剧情发展。

黑市

在资金不足的时候，可以将多余的外星物资出售来换取资金，外星物资分为受损的与完好的，受损的没有研究价值可以随便出售，适当的出售多余的物资可以一定程度上缓解基地的财务状况。

士兵相关

基本行动

每一名士兵在回合初始拥有两点行动力，进行动作后消耗行动力，当行动力消耗光后进入待机状态。

行动	图例	说明
移动	—	控制士兵在蓝色区域内移动，消耗一点行动力
冲刺	—	控制士兵移动至黄色区域，消耗两点行动力
进入掩体	—	控制士兵贴近掩体保护自己，为半身掩体，增加 20% 的回避率，为全身掩体，增加 40% 的回避率
射击		使用主武器进行普通攻击，命中率以及必杀率受个人属性、站位、道具加成等要素影响，消耗一点行动力，但如果在移动前射击则强制结束回合
监视		对视野范围内进行监视，可以在命中率降低 10% 的前提下对视野范围内第一个移动的敌人进行一次反应射击，消耗一点行动力，但如果在移动前进行监视则强制结束回合
更换子弹		本作中主武器有残弹量的概念，当子弹不足时需要消耗一点行动力更换子弹，在战斗中随时留意武器残弹量是相当重要的
使用道具		图例为手雷，使用道具消耗一点行动力，但需要注意的是，道具有携带上限，单场战斗中用光后无法补充
蹲伏		进入掩体后可以触发蹲伏，进入蹲伏状态的士兵视野范围缩小，但可以令掩体效果加倍，并且免疫必杀一击。消耗一点行动力，但如果在移动前进行蹲伏则强制结束回合

属性

属性名	效果	备注
生命值	影响士兵的 HP 点数	所有属性当中最直观的数据，1 点生命值对应 1 点 HP
意志力	影响士兵受到心灵类异常状态的几率	当士兵晋升为灵能士兵后，意志力还影响某些技能的成功率
防御力	影响士兵伤害减免	—
命中率	影响士兵命中几率	影响士兵命中率的要素还包括掩体、武器射程、道具加成、站位等多方面要素
移动力	影响士兵移动距离	隐性属性，士兵晋升后与其他属性一同增加

异常状态

状态名称	说明
中毒	站在毒雾当中，或受到寄生兽攻击后陷入该状态，每回合受到 1 ~ 2 点伤害，可以通过道具解除，若干回合后毒性自行消失
扼颈	士兵被某种特定敌人缠绕颈部后陷入该状态，扼颈状态下，该士兵无法做出任何动作，并且每回合损失 2 点 HP
喘息	解除扼颈状态后的士兵将强制进入 1 回合的喘息状态，该状态下的士兵移动力降低
心灵控制	受到特定敌人心理控制后，士兵会转而攻击己方，需要特定技能或是直接解决掉控制源头来解除该状态
瘫痪	该状态下玩家士兵若干回合内无法进行任何行动，直到被解除或效果消失
惊恐	当士兵受到大伤害或目睹身边队友死亡后，会有一定几率进入惊恐状态（视意志力等级），惊恐状态下该士兵不受玩家指挥，随机进行行动
受伤 / 重伤	在之前行动中受到伤害的士兵，在任务完成后会变为受伤 / 重伤状态在基地中接受治疗，接受治疗期间该士兵无法在别的任务中出勤
濒死	在士兵受到攻击 HP 归零时，某些特定情况下会进入濒死状态，在救回濒死状态的士兵之后，该士兵可以重新在别的任务中出勤，但意志力会永久性降低
阵亡	HP 归零后的士兵被记录为阵亡，之后可以在纪念堂中查看阵亡士兵

武器



不同的兵种使用不同的武器来进行战斗，每把武器的属性都各不相同，详细情况可以在士兵装备栏当中点击△键来观看。

数据	说明
有效范围	指该武器的射程，攻击在射程范围内的目标，玩家士兵将会享受命中率加成，反之则会使命中率下降
基础伤害	指非必杀状态时，该武器可以输出的伤害值，在第二波的“伤害轮盘”中，伤害上下限将会受到影响
必杀率	指在有效攻击范围内，该武器可以触发必杀的几率值，该数值同样会受到射程影响
必杀伤害	指打出必杀一击时，该武器可以输出的伤害值，该数值同样会受到“伤害轮盘”影响

基因改造

在游戏进行到中期，玩家可以建立基因实验室，将之前在解剖中发现的某些生物特性，用来强化己方士兵。

改造名称	强化位置	说明
神经阻尼	大脑	提升 20 点意志力，并且永远不会陷入恐慌状态。敌人无法对士兵使用精神控制，但精神控制仍然会让士兵瘫痪一回合
神经反馈	大脑	对发动灵能攻击的敌人造成伤害并强制将其技能进入冷却状态，但不会降低灵能攻击成功率
苍鹰之眼	眼睛	射击未命中后，命中率 +10%
高度感知	眼睛	处于高处时命中 +5，必杀率 +5%
第二心脏	胸部	士兵初次生命值归零时将陷入濒死状态而不是直接阵亡，死亡前的濒死状态延长 2 个回合。即使身负重伤也不会降低意志力
肾上腺素	胸部	成功击毙敌人后激励附近队员提供攻击加成，该效果 5 回合内只能触发 1 次
电流皮肤	皮肤	可以在不惊动敌人的情况下侦测到目标，并且免疫扼颈
拟态皮肤	皮肤	进入完整掩体后，无特殊技能的敌人无法锁定该士兵攻击，若士兵的初始位置暴露在敌军范围内则无法生效。离开掩体或开火会丧失该效果
柔韧肌体	双脚	无需梯子即可到达高处
改良骨髓	双脚	受伤康复时间减少 66%，每回合可以回复生命值 2 点，直至回复到无装甲情况下自身生命值上限为止

勋章

在游戏中总共有五种勋章，当游戏满足不同的条件时解锁相应勋章。每种勋章使用时会在两种效果当中二选一，选择完成则不能改变。颁发给士兵后可以为士兵增加相应技能，但士兵阵亡后勋章无法回收。



勋章	勋章名	解锁条件	勋章效果
	城市战斗勋章	完成两个外星人劫持任务	处于掩体中时，防御力 +5/ 攻击处于完整掩体的敌人时，命中 +5。
	防御勋章	在任意任务中阵亡一名士兵	队友受伤或死亡时不会陷入恐慌 / 对此士兵使用急救包或医疗喷雾时额外回复 2 点 HP
	国际军务十字勋章	完成三个不同大洲的任务	小队成员中每多一种不同国籍可以 +2 意志力 / 每次 XCOM 获得大陆加成效果后命中 +2
	理事会荣誉勋章	完成三个恐慌任务或秘密行动	若每次任务结束后无队员阵亡，则命中与意志力 +1，上限为 10/ 与队友距离在 7 格以外时，命中和必杀率 +10

勋章	勋章名	解锁条件	勋章效果
	地球之星勋章	完成 XCOM 总部防守任务后获得，每周目只有一枚，效果全队享受	全队成员战斗中意志力、防御 +5/ 军阶在中尉以下（包括中尉）士兵经任务结算经验值 +25%

军官训练学校

在这里可以花费资金对己方部队进行强化，大部分选项对于提升战斗力有很大帮助，建议提早购入。

强化	效果
团队规模 I	小队规模扩大至 5
团队规模 II	小队规模扩大至 6
新手保护	招募的新兵自动晋升至一等兵
火线复出	士兵疗伤速度加倍
以身作则	小队队长可以将临近队员的意志力提升至与自身能力相等的数值
嗜杀成性	消灭敌人获得的经验 +25%
钢铁意志	士兵每次晋升时大幅提升意志力

兵种

突击兵

由最勇敢的士兵组成的战斗部队，直面敌人是他们的强项，这些战斗大师懂得如何在敌阵中周旋并且全身而退。

军阶	技能	说明
一等兵	奔袭战术	可以在冲刺后进行开火或监视，2 回合冷却
下士	战术素养	视野中每存在 1 名敌人，防御力 +5，上限至 20
下士	高侵略性	视野中每存在 1 名敌人，必杀率 +10%，上限至 30%
中士	闪电反射	强制每回合对该单位的首次反应射击射失
中士	亲密接触	对 4 格内的目标进行一次普通射击会不消耗行动力，无法与奔袭战术并用
中尉	热血汹涌	将敌人从掩体后驱赶出来的特殊射击，命中率高但杀伤力弱
中尉	极速开火	对单一目标快速地连续开两枪，每次射击命中率 -15%
上尉	近战专家	自动向临近 4 格以内的敌人发起反应射击，无需监视指令
上尉	一起上吧	团队视野内每存在 1 名敌人，必杀一击伤害 +1，上限至 5
少校	加厚护甲	视护甲类型获得生命值加成，依照护甲防御属性进行加成
上校	见切之技	免疫必杀一击
上校	杀手本能	若发动奔袭战术，该回合必杀一击伤害 +50%

兵种解说

装备霰弹枪的近战类型兵种，擅长冲入敌阵打击敌人，大量减伤以及不消耗行动力的技能可以从容面对大量敌人，但受制于射程和残弹量，进行冲锋前一定要考虑清楚。

重装兵

无处不在的爆炸和子弹成为他们的注册商标，永远不要尝试招惹这群脾气暴躁的家伙，因为每一个尝试招惹他们的倒霉蛋最终都会淹没在他们宛如流星雨般倾泻的子弹当中。

军阶	技能	说明
一等兵	火箭发射	使用配备的发射器发射火箭，需在移动前使用，每次任务仅限一发
下士	枪林弹雨	第 1 点行动力的行动选择主武器普通攻击不会直接结束回合
下士	整体照准	射击或压制敌人可令队友对这些敌人的命中率 +10%
中士	碎片火箭	发射火箭，于之后 4 回合中使被炸敌人多受 33% 的伤害
中士	强力压制	向目标进行一串射击，使其命中 -30%，若对方移动，则发动反应射击
中尉	高热弹头	对机械系敌人的伤害提高 50%
中尉	神速反应	若监视时第一次反应射击命中，则可以进行第二次反应射击
上尉	手雷玩家	每次任务物品栏的手雷数 +2，破片手雷、外星手雷、刺针手雷伤害 +1
上尉	危险区域	将强力压制和火箭攻击的影响范围扩大 2 格
少校	生存意志	若处于掩体中且翼侧未暴露在敌人面前，则所有伤害减轻 2 点
上校	火箭狂人	每场战斗中可发射标准型火箭数量 +1
上校	暴力美学	武器等级为强力压制和范围性技能附加额外伤害输出

兵种解说

可以携带大量爆炸物进入战场，并且可以利用扫射为友方提供支援，向扎堆敌人发射火箭弹有奇效，但要注意火箭弹发射路径不可以有障碍物，并且要小心爆炸不要波及到友军作为掩体的汽车，因为受到伤害的汽车第二回合必定爆炸伤害友军。

支援兵

他们是最好的护士，尽自己最大的能力保护队友减少伤痛，同时他们也是最好的哨兵，在他们的监视之下绝对不会放过任何一个胆敢跨越雷池的敌人。

军阶	技能	说明
一等兵	烟雾手雷	投出后，烟雾范围内所有单位防御力 +20，每次任务仅限一发
下士	神行太保	移动力永久 +3
下士	掩护火力	可在敌人移动或开火时进行反应射击
中士	战场天使	每场战斗中急救包的使用次数 +2
中士	雾里看花	每场战斗中烟雾手雷的使用次数 +2
中尉	救死扶伤	急救包可以抢救陷入濒死状态的士兵，并回复 33% 的生命值
中尉	强力压制	进行一连串的射击，使对方命中 -30%，若目标移动则发动反应射击
上尉	烟雾加浓	烟雾手雷影响范围扩大，烟雾范围内的单位防御力 +20
上尉	战斗药剂	烟雾手雷，含强力兴奋剂，烟雾内所有单位意志力 +20、必杀率 +10%
少校	背包扩大	消耗性物品的使用次数 +1
上校	妙手回春	急救包可额外回复 4 点生命值
上校	近卫战士	监视时发动两次反应射击

兵种解说

顾名思义为部队中的辅助兵种，在技能取舍方面。相比重视反应射击以及烟雾手雷的哨兵流，笔者更推荐重视药剂携带量以及回复量的护士流，毕竟游戏到了中后期，敌人的命中率以及必杀率明显提升，小队成员难免会受伤，队伍中有一个可以进行回复的成员，会使小队的整体生存能力提升一个大台阶。

狙击兵

他们有着雄鹰一样的视力，猎豹一样的反应速度，他们利用手中狙击枪为前方冲锋的队友保驾护航扫清障碍。

军阶	技能	说明
一等兵	爆头一击	基于狙击兵军阶，是必杀率提升 30%，必杀伤害提升
下士	突施冷箭	狙击兵移动后依旧可以使用射击和监视，但命中 -10
下士	团队视野	可攻击队友视野内的目标，除非使用爆头一击否则无法触发必杀一击
中士	孤胆枪手	手枪伤害 +2
中士	登高远眺	与低处敌人交战时，除普通高度加成外，命中 +10，防御 +10
中尉	破坏一击	造成目标武器损坏，但目标可以通过换弹来解除该效果，伤害无法造成必杀一击
中尉	战场扫描	投出一个扫描器，用来探索未知区域，每场战斗仅限使用两次
上尉	处刑之人	攻击生命值低于 50% 的目标时，命中 +10
上尉	机会主义	移除反应射击的命中减益，同时可以造成必杀一击
少校	华丽低调	视半身掩体为完整掩体
上校	绝命地带	击杀翼侧暴露（黄色头像），或未处于掩体中的敌人时将不消耗行动力
上校	二次行动	开启技能后，在不进行移动的情况下每点行动力都可以进行射击、爆头一击、破坏一击

兵种解说

非常实用的兵种，后期点出二次行动，可以在一回合内最大限度地击杀敌人，技能取舍方面笔者更推荐重视射程以及命中的天赋点法。

MEC装甲兵

为了保卫珍爱的事物，他们自愿接受MEC改造手术从而换取对抗敌人的强大力量。无论战争的结果如何，所有人都应该记住这些贯彻骑士精神，为了人类福祉而牺牲自己的勇士们。

在建造生化机械实验室后，玩家基地就可以从士兵当中挑选人员改造为MEC装甲兵，改造完成后的MEC装甲兵，会依照士兵改造前的兵种获得一项特殊技能，并且保留全部军阶以及勋章。改造为MEC装甲兵后无法装备普通士兵装备，取而代之的是特制的MEC装甲，装备MEC装甲的士兵无法进入掩体进行防御，但是可以获得非常可观的属性加成，当MEC装甲兵阵亡后，MEC装甲带回基地修理后可以重新投入使用。

转变前兵种	奖励技能	效果
突击兵	抗震护甲	遭到4格以内敌人攻击的时候伤害减少33%
重装兵	铜头铁臂	视野内最近的敌人命中-20%，且无法造成必杀一击
支援兵	扭曲力场	位于临近掩体中队友防御力+10
狙击兵	不动如山	未移动进行攻击，命中+10，必杀率+10%

随着对外星人技术研究的不断深入，MEC装甲可以进行一系列的升级改装，升级后的MEC装甲将拥有更强大的性能，以及更多的实用技能。

MEC装甲型号	可选技能	效果
MEC-1 守望者	火焰喷射器	烧毁面前圆锥形范围内的所有物体，火焰有可能会蔓延至范围之外
MEC-1 守望者	动力突击组件	将手臂强度大幅升级，可以粉碎附近敌人和掩体，同时强化机动性
MEC-2 哨兵	治疗喷雾	可以喷出治疗喷雾治疗友军
MEC-2 哨兵	榴弹发射器	可以远距离发射榴弹
MEC-3 圣骑士	地雷发射器	可以将地雷发射至中远距离的位置，待附近敌人行动后引爆
MEC-3 圣骑士	电磁脉冲	可以击昏敌人并对范围内的机械单位造成伤害

军阶	技能	说明
一等兵	连带伤害	范围性攻击，可摧毁大部分掩体，并对范围内所有可攻击目标造成34%的伤害，无法造成必杀一击
下士	稳定射击	触发反应射击不造成命中减益
下士	风险评估	监视状态中，防御力+15
中士	瞄准要害	对解剖过的目标造成2点额外伤害
中士	收放自如	MEC受伤后2回合内受到所有伤害均-2
中尉	喷射组件	使MEC可以在当前回合跳至高处
中尉	舍我其谁	开启后MEC可以作为掩体使用，再次行动后解除该状态
上尉	回复系统	每回合HP回复2点，整场战斗回复上限为6
上尉	超大容量	限制次数的道具使用次数增加，武器残弹量提升50%
少校	极限超载	当武器射击为初次行动时将不会结束行动
上校	吸收力场	若所受伤害超过最大生命值的33%，则超出部分会被吸收
上校	以牙还牙	若弹药充足够，可以向每回合第一个向其攻击的敌人还击，且不消耗行动力

兵种解说

优点与缺点十分明显的兵种，在前期没有高等级MEC护甲的时候，属性值比普通士兵只好一点，并且由于无法进入掩体的关系，使得初期略显鸡肋，但是当装甲升至3级时该兵种会迎来质的飞跃，笔者推荐使用突击兵进行转变，突击兵的奖励技能，配合该兵种本身的大量减伤与回复技能可以在战斗中起到相当重要的作用。

灵能兵

在深入研究外星人科技之后，科学家发现了一小部分人类与灵能之间的某种联系，利用这种看上去不算特别稳定的力量，也许可以给外星人沉重的一击。

等级	技能	说明
RANK1	心灵冲突	在战斗中使用灵能可进一步解锁灵能技能，导致目标失去现实感，命中率意志力移动力皆遭受减益，并造成5点基础伤害；机械系免疫，持续1回合，3回合冷却
RANK2	灵能激励	消除3格内所有队友的"心灵控制"和"恐慌"，并在3回合内使其意志力+30
RANK2	灵能恐慌	如意志力高于目标，可导致其在次回合进入"恐慌"状态，机械系免疫
RANK3	灵能力场	建立一个稳定的灵能力场，持续效果可至敌方回合，立场将使外来的攻击扭曲偏转，从而使得立场内的队友（包括敌人）的防御力+40
RANK3	心灵控制	难以成功生效的灵能技能，一旦成功可持续3回合控制目标行动，机械系免疫

兵种解说

严格来说灵能兵并不是一个独立兵种，在基地建造灵能实验室后，就可以对士兵进行灵能训练了，获得灵能能力的士兵如果想要提升灵能等级，就要多多使用与灵能相关的行动以积累经验。

灵能行动	给予经验值
抵抗灵能攻击	10
成功使用RANK1技能	20
成功使用RANK2技能	30

灵能等级	升级所需经验
RANK1	0
RANK2	50
RANK3	120

奖杯攻略

奖杯总数	48	铜杯	34	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金	1
白金难度	7/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

本作奖杯的获得难度并总体来说不是特别困难，虽然某些奖杯获的条件翻译有歧义，但了解方法之后也可以轻松解锁。整个列表当中最耗精力的当属"起手无回"和"我们的光辉时刻"这两个金杯，前者推荐提前拷贝存档以备不时之需；后者推荐多多进行S/L大法来对错误指示进行修正，但碍于本作漫长的存盘/读档时间，玩家如果要解锁"我们的光辉时刻"这个奖杯，可能需要付出相当大的时间与精力。

推荐奖杯解锁顺序如下：

①选择"简单"难度，将流程奖杯以及非难度限定奖杯解锁后重开游戏。

②建立新档后选择"经典"难度，在游戏初期解锁"独行苍狼"和"斩首行动"两个奖杯后再次重开游戏。

③建立新档选择"极限难度"并将选项当中的"铁人模式"开启，通关后解锁奖杯"起手无回"和"我们的光辉时刻"，顺利白金。

获胜 白金

取得条件：获得其他所有奖杯

手足何用之有 铜杯

取得条件：机械化一名士兵

颇有外星人气质 铜杯

取得条件：改造一名士兵

奖杯说明：对一名士兵进行一项基因改造即可。

内在敌人 银杯

取得条件：使一名士兵接受5项改造手术。

奖杯说明：将一名士兵所有部位都进行一项基因改造即可。

钢铁殉教者 银杯

取得条件：使一名士兵拥有三个战术支援系统

奖杯说明：将MEC装甲升至3级后即可，需要将"幽浮动力源""提坦护甲"研究完毕后，准备200左右的MELD资源进行建造，升级完成后解锁奖杯。

拒绝崇拜 银杯

取得条件：应对最新一波的全球性威胁

奖杯说明：将游戏后期出现的EXALT组织的总部摧毁后解锁。



此路不通



取得条件：击退所有的外星人攻击波

奖杯说明：剧情奖杯，进攻外星人基地后，剧情外星人将进行反攻，成功在反攻中守住基地即可解锁。



僵尸退散



取得条件：根除感染

奖杯说明：理事会每月推送任务中，会有一个命令玩家去调查某个小村。接受这个任务，并在任务中发动船舶的求救信号叫来轰炸机消灭村庄即可解锁奖杯。

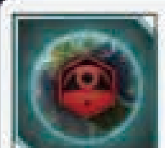


以暴制暴



取得条件：使用近战攻击杀死变异狂战士

奖杯说明：将变异狂战士打至空血后，用 MEC 的重拳补刀即可。

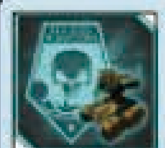


天之涯，地之角



取得条件：确定新威胁的地点

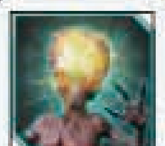
奖杯说明：多做 EXALT 秘密任务，将获得的信息进行整合后最终确定 EXALT 组织基地位置。



机械系的崛起



取得条件：以机械化士兵以及 SHIV 组成小队完成任务（最少 4 人）

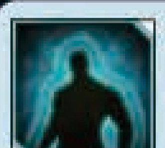


心灵陷阱

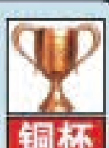


取得条件：击杀一名正发动灵能攻击的敌人

奖杯说明：为士兵进行“神经反馈”的基因改造，先将可以心灵控制的敌人打至空血，然后再派进行过“神经反馈”的士兵进入敌人射程诱使其进行心灵控制，被“神经反馈”效果反伤致死后解锁奖杯。

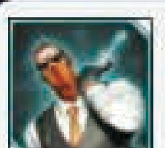


脊背发凉

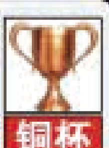


取得条件：用经过改造的士兵侦测并击杀一名处于隐身状态的敌人

奖杯说明：为士兵进行“静电皮肤”的基因改造，感应到墙后面的敌人，不惊动他们的情况下直接将其杀死后解锁奖杯。



自刎之殇



取得条件：迫使敌人自杀

奖杯说明：对 EXALT 组织的敌人使用电弧发射器后，敌人会使用小刀自裁，解锁奖杯。

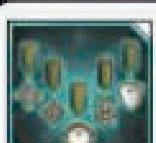


链式防御



取得条件：在未丧失任何物资的情况下完成一次新的特殊任务

奖杯说明：在某些需要玩家守卫设施不被入侵的 EXALT 秘密任务当中，保卫住全部设施即可解锁奖杯。



内在敌人



取得条件：将一名获得多数勋章的士兵指定为志愿者

奖杯说明：建议简单难度下完成该奖杯，简单难度获得的勋章数量多，将获得全部 5 枚勋章的士兵在游戏终盘指定为与敌方母舰获取联系的志愿者后解锁奖杯。

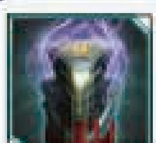


起手无回



取得条件：在经典或极限难度下通关铁人模式

奖杯说明：开启铁人模式意味着通篇全部为自动储存，玩家无法通过 S/L 大法对指令进行修正，需要谨慎和运气。可以先去尝试通关简单难度来熟悉整个铁人模式，也可以选择将存档提前拷贝出来后再进行游戏，如果情势无法挽回立刻将老存档替换回去。

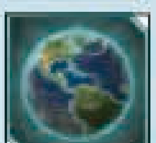


X 教授



取得条件：心灵控制一名乙太

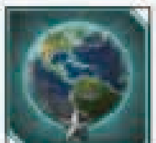
奖杯说明：在解锁这个奖杯之前，己方灵能兵的意志力基础值最好要在 100，当然越多越好，然后想尽一切办法把意志力堆到 150 ~ 170 左右之后，对目标使用心灵控制，成功后解锁奖杯。



人类救世主



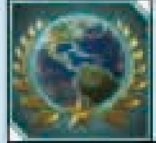
取得条件：任意难度通关游戏



地球优先



取得条件：经典难度通关游戏

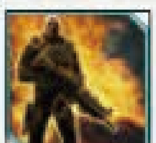


我们的光辉时刻



取得条件：极限难度通关游戏

奖杯说明：完成本成就后，“人类救世主”、“地球优先”将会自动解锁，各难度对应的数值配置详见本文开头。

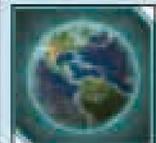


独行苍狼

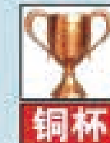


取得条件：在经典或极限难度下以一名士兵完成一次幽浮坠毁地调查任务

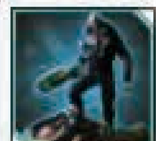
奖杯说明：建议趁着敌人的主要配置还是黑衣人和克隆灰人的时候早早完成，建议多多存档、步步为营，一波一波地吸引敌人逐个击破，受伤的话立马读档，考虑一下新对策重新开始，解锁奖杯只是时间问题。



欢迎委员会



取得条件：消灭 150 名外星人



后援断绝



取得条件：通关前确保每次任务均有士兵生还

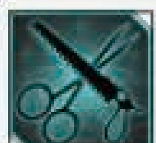


爱迪生



取得条件：在一次游戏中完成所有研究计划

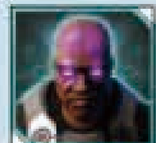
奖杯说明：研究计划包括解剖、审问以及研究，全部做完后解锁奖杯。



把手洗干净点……



取得条件：在一次游戏中完成所有解剖。

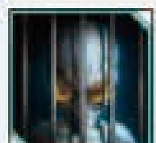


纱巾遮面



取得条件：发现一名有天赋的士兵。

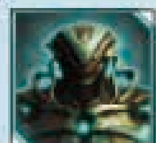
奖杯说明：流程奖杯，将士兵升级为灵能兵后解锁奖杯。



战争囚徒



取得条件：活捉一名外星人



看门人



取得条件：击昏一名光行者



地图上的 X 标记



取得条件：发现外星基地位置



立于巨人之肩



取得条件：建造戈洛普室



天空之眼



取得条件：发射一枚卫星



合而为一



取得条件：使卫星覆盖一块大陆上的所有国家

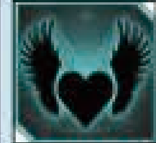
奖杯说明：可能的话建议南美洲，因为只有两个国家。



猎人 / 杀手



取得条件：在一次游戏中击落每种外星飞行器



唯我独乐



取得条件：完成一个任务，并确保所有士兵生还



漫漫长路



取得条件：将一名士兵晋升为上校



物有所值



取得条件：单月资金收入超过 1000

奖杯说明：月结资金与卫星的覆盖程度成正比，要想多收钱，发射卫星吧。



臭鼬工厂



取得条件：在一次游戏中完成所有制造工厂计划



理论……



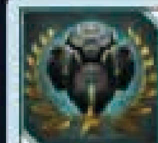
取得条件：建造一个实验室



……与实际



取得条件：建造一个工作间



斩首行动



取得条件：在经典或极限难度下，5 回合内完成一次极其困难的劫持任务

奖杯说明：依旧建议初期完成，如果恐慌不足的话，可以无视 1 ~ 2 次劫持任务，当恐慌条增加至红色后，就可以进行极其困难的任务了，在进入任务之前建议先存档，进入地图后建议通过 S/L 大法选择房屋比较少的地形，以免把宝贵的时间浪费在满地图找敌人上。



地底鼓动



取得条件：打通至基地最底层的通路

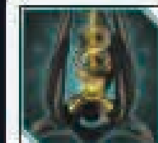
奖杯说明：将基地电梯井挖至第四层即可解锁奖杯。



乐意遵从



取得条件：完成一个理事会请求

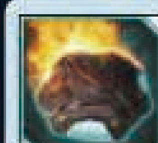


滚出我的星球



取得条件：回收高波信标

奖杯说明：剧情奖杯



形势逆转



取得条件：击落一艘幽浮

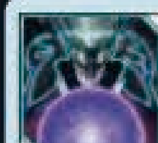
奖杯说明：击落幽浮后解锁，剧情奖杯。



故事的开头是这样的……



取得条件：完成教学任务



志愿者



取得条件：与乙太巢穴取得心灵联系

奖杯说明：剧情奖杯，进行到终盘剧情后解锁。



飞行的女武神



取得条件：以全女性成功完成一次任务

EARTH WARS

本作是一款稍有难度的2D横版动作游戏，奖杯却出乎意料地少，而且没有白金杯和金杯，但游戏的实际内容却异常丰富，无论是否有奖杯追求的玩家都可以一试。

文 昴星团 美编 心の永恒

PS4

地球战争	oneoreight	动作
EARTH WARS		日版
2015年9月18日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4：2000日元		无对应周边

操作方式

按键	作用
方向键	选择选项/角色移动
左摇杆	选择选项/角色移动
□	右手武装/弓箭近身踢
△	左手武装/长剑装填弹药/弓箭射击
×	跳跃
方向键↓+×	滑铲
○	开启超限状态/超限攻击
Options	打开暂停菜单
R1	切换装备
R2	喷射
触摸板	查看地图

游戏菜单



出击准备界面	
选项	说明
Mission Select	进入任务选择界面
Weapon Construction	制作、强化或更换装备
Skill Custom	调整能力倾向、装备技能
System	游戏设置

游戏玩法

玩家在游戏中要扮演特殊强化兵部队中的一员，去执行军队的命令完成任务，与一般的横版动作游戏不同，玩家在任务中除了可以前往目的地完成任务外，还可以前往地图中的其他地区自由探索。在完成任务后的出击准备界面中，玩家还可以消耗在任务中获得的素材来制作或强化装备，让战斗变得更加轻松。

基础系统

游戏画面



1、HP　2、超限槽　3、喷射槽
4、角色等级，背景的黄色到达框右边侧时升级
5、复活次数　6、战斗信息　7、小地图
8、屏幕内敌人的HP　9、屏幕外敌人的HP

任务&评价

游戏的流程以做任务的形式进行，在出击准备界面的 Mission Select 一项中可以选择任务，这些可选择的任务都称为自由任务，选择时能看到任务的可习得技能和报酬。绝大多数的任务达到一定评价后可习得技能，习得的技能会在技能左侧的方框内打勾，如果可习得技能的部分有多个方框，那就意味着要达成多次对应评价才能全部习得。

任务的评价分多个级别，最高评价为 S，主要根据玩家在任务中的各项表现得分总和来判断，但每个任务的 S 评价标准都不同，绝大多数任务可以轻易达到 S 评价。



●紧急出击

每次完成主线任务后，出击准备界面的右上角就会出现倒计时，玩家在倒计时结束前可以自由挑战任务或调整配备，不过只要进入该界面的任一菜单，倒计时就会暂停。每完成一个任务，倒计时就会减去几分钟的时间，当倒计时结束时玩家就要强制出击主线任务了，但在那之前会给一分钟的时间调整配备。如果挑战失败则会回到出击准备界面，此时可以随意做自由任务拿素材做装备，直到自己能打过主线任务为止。

等级&能力数值

击杀敌人可以获得经验值并升级，升级后，角色的 6 项能力数值也会对应增加，下面就列出这些数值的具体说明。

HP：角色的血量
ATK：攻击力
DEF：防御力
TEC：对装甲槽的攻击力
LUC：攻击时触发追加属性的几率
MIN：超限攻击的攻击力



装备

装备是提升角色能力的重要途径之一，装备共分为武器、防具、超越机关、饰品、装甲和装饰品 6 种，其中装甲和装饰品没有属性加成，只改变角色外观，下面对另外几项装备逐个作详细介绍。

●武器（Weapon）

武器分片手剑、枪械、长剑、弓四种，片手剑和枪械为单手武器，需要两两互搭才能使用，长剑和弓则是双手武器，装备后就不能装备其他武器了。片手剑的攻击速度快，连段多，非常容易使用；枪械则有弹数限制，子弹用完后需要冷却一段时间才能继续使用，而且每把枪械的攻击方式根据子弹类型各不相同；长剑的攻击速度较慢，但攻击力较高，攻击范围也很广。长剑和枪械一样都有弹药的设定，装上弹药后的长剑攻击力更高，部分长剑的攻击还带特殊效果，不过比起枪械，长剑的弹药可以用△键快速装填，十分方便；弓是属于近远战皆可的武器，射出的箭矢会一直残留在敌人身上，此时对敌人使用近身踢的伤害增加。除此之外弓还能使用同时射出多个箭矢的蓄力射击，向上蓄力射击还能产生从天而降的箭雨。蓄力槽平时会慢慢积累，也可以长按△键加快蓄力速度，部分弓的蓄力射击还带特殊效果。另外，把片手剑和枪械的强化技能等级练到 LV5 时就可以持双剑或双枪械出击。

●防具 & 饰品（Armor&Accessories）

防具和饰品的作用都是增加角色各项防御方面的属性，饰品可以装备两个，效果能叠加。

●超越机关（Exceed Unit）

与超限状态相关的装备，后面有详细介绍，装备名字后面标明了该装备的超限攻击种类，分别有爪（**クロウ**）、诱饵（**デコイ**）和长爪（**ドロー**）三种，爪和诱饵顾名思义，长爪的效果与爪类似，但伤害低，抓住敌人后可让自己迅速移动到其面前，总的来说爪比较实用。

属性&追加属性

部分敌人的攻击带有属性或追加属性，属性分为炎、雷、冰、暗四种，追加属性则有燃烧、冰结、麻痹、猛毒、即死、盲目、睡眠、混乱、吸血、ATK下降、TEC下降、DEF下降十二种，击中敌人后有几率触发对应的异常状态，战斗时根据敌人的攻击属性穿上对应抗性的装备可以有效减少它们给角色的伤害，另外我方角色武器也能附上属性或追加属性，如果我方的攻击属性被敌人抵抗，会显示“RESIST”字样。

装备的制作&解体&强化

在出击准备界面的Weapon Construction一项中，可以制作或解体装备、素材。制作装备非常简单，只需要提供列表中的素材即可，但制作武器时，融入特殊素材的话能给制作出来的武器追加技能，这个下面会说明，其他装备则不会受到特殊素材的影响。解体装备可以得到用于制作武器的特殊素材，分解素材则能换取EN。强化武器需要素材和EN才能进行，素材分为“强化专用素材”和“作成素材”，两者都可以用于强化，但由于前者只能用于强化，所以最好优先选择这类素材进行强化。每个装备都有等级之分，武器则根据作成时的技能数量增加等级上限，没有技能的武器只能升到10级，1个技能可升到15级，2个技能则是20级。



● EN

EN也就是能源，在游戏中相当于金钱（毕竟地球都危机了怎么可能还赚自己人的钱），在任务中杀敌或解体装备即可获得。

●武器的属性、追加属性和附加属性

要给武器附上属性或追加属性，在制作武器时融入对应名称的素材即可，属性和追加属性都会占据武器的1个技能槽，但要注意属性和追加属性不能同种类叠加，也就是说不会出现带双属性和双追加属性的武器，属性和追加属性可以共存，下面给出属性、追加属性和素材名前缀的对应列表。

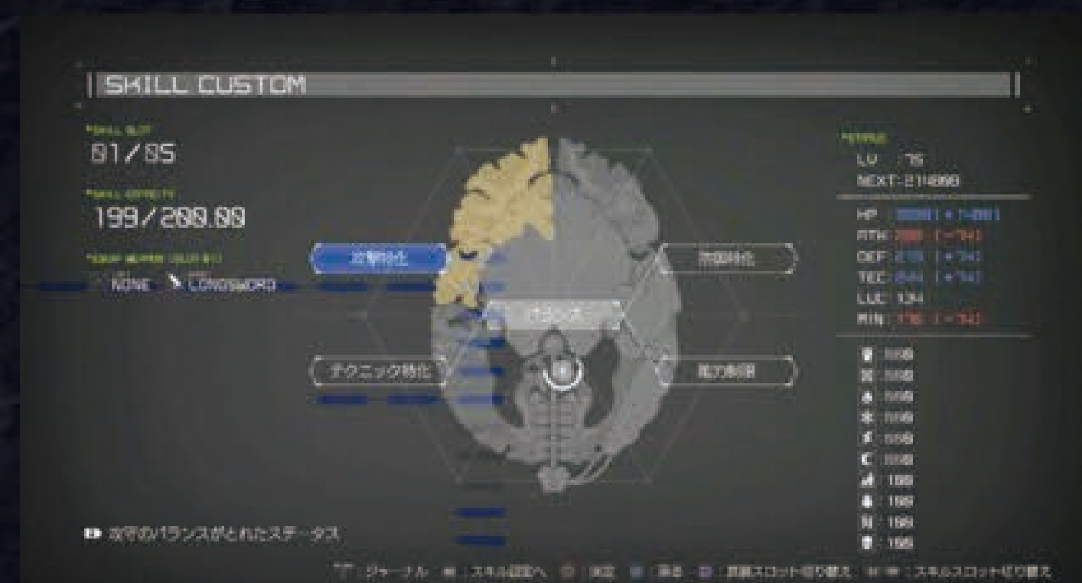


前缀	对应属性
高热を帯びた	炎
冷気を帯びた	冰
带电した	雷
瘴気を纏う	暗
燻ぶる	燃烧
霜付く	冰结
痺れる	麻痹
毒の滲む	猛毒

前缀	对应属性
怨念のこもる	即死
烟を吹く	盲目
眠气を诱う	睡眠
狂气的な	混乱
血を求める	吸血
威压感を放つ	ATK下降
粘つく	TEC下降
强酸性の	DEF下降

另外，在超限任务中，还有几率获得给武器附加HP、ATK、DEF、TEC、LUC、MIN这六项能力值的素材，这些被称为附加属性，由于它们的效果占武器的技能槽且无法被覆盖，每把武器的技能槽又只有5格，所以使用前要三思。

能力倾向&技能



在出击准备界面的Skill Custom选项中可以设置能力倾向和技能，能力倾向分别有攻击特化（强化ATK）、防御特化（强化DEF）、テクニック特化（强化TEC）、バランス（全能力均衡）、能力制限（全能力下降）五种，在该界面按下R2即可设置技能。技能掌管着角色的攻击方式和能力，若没有装备攻击类技能，角色就无法做出攻击动作，另外提升ATK和TEC的技能仅对一种攻击动作生效，可以叠加。大多数技能需要完成任务开启，另外在任务中收集浮在空中的，屏幕左侧的技能容量也会随之增加，能够装备的技能数量也就越多，一个技能消耗1容量，不过容量最多只能到200。除此之外，玩家还可以根据自己的喜好设置最多5种技能配置，可在Skill Custom中按Options键复制配置并按R1或L1切换。

战斗系统

喷射

配合方向键或左摇杆按下R2即可朝着对应方向做短距离的喷射动作，动作的性质类似瞬移，动作中有无敌时间，可以越过敌人，灵活使用喷射的话可以避开敌人的招式并找到机会反击，也可以利用喷射来快速移动。喷射要消耗喷射槽，需要角色落地一段时间后才会补充，不过喷射槽的补充是瞬间回满的，所以不用担心用量过大造成回复时间延长的问题。

敌人的HP&装甲槽

每个敌人下方都有红色的血槽，多数杂兵敌人在血槽下方还有一条装甲槽，在装甲槽耗尽前，敌人受到的伤害降低、被攻击时不会硬直，破坏装甲槽的瞬间，敌人会产生长时间的硬直，一段时间后装甲槽回满，又要重新破坏，所以破坏装甲槽后要抓紧时间将其击杀。

背击&会心一击

从敌人后方发动攻击称为被击，能增加伤害，成功时会显示“BACK ATTACK”字样；会心一击则随机触发，给予的伤害大幅增加。配合喷射动作积极地背击，尽快破坏敌人的装甲槽是非常重要的战斗要领。

终结一击

当敌人的血量下降到一定值时，身上会闪红光，此时靠近它后按下□键即可发动将敌人一击必杀的终结一击，发动终结一击时角色无敌，用该方法击杀敌人的话可以更容易获得稀有素材外，还有几率获得补血道具，是在任务中除了使用吸血武器外的惟一回复手段。另外，BOSS级敌人只能用终结一击才能击败，而终结一击的时机必须将其血量削减到最低时才会出现，此时BOSS血槽处会出现“ONLY：DESTORY ATTACK”的字样。

敌人的种类

游戏中的敌人种类其实不多，后期基本都以换个颜色并改变攻击属性作区分，用相同的攻击对策应对即可，但由于能力值会有所提升，还是需要多加注意。另外在某些地图的固定位置或固定任务中，会出现一只颜色特别的特殊种敌人，它们的血量和装甲槽都很厚，其他能力也很高，初期如果不是任务要求的话最好不要与其强行交手，但也可以用远程武器配合猛毒效果慢慢耗死，可以快速升级并获得它们的独有素材。

战场地图



游戏中的战场共有5个，任务中可以按下触摸板查看当前战场的地图，探索过的区域和任务目标位置都会在地图上标出来。除了这些外，每幅地图中还有被称为“勇者の轨迹”的收藏要素，地图的每个区域都有一个隐藏地点，经过该地点后就会跳出一枚金色硬币，这就是“勇者の轨迹”，全部收集齐后解锁片手剑“勇者の剑”的制作权。游戏通关后，还残留有勇者の轨迹的区域会在地图上出现标志，所以一周目时不用过于在意收集。



▲可以看到红色圈所在的地方有明显的空间扭曲。

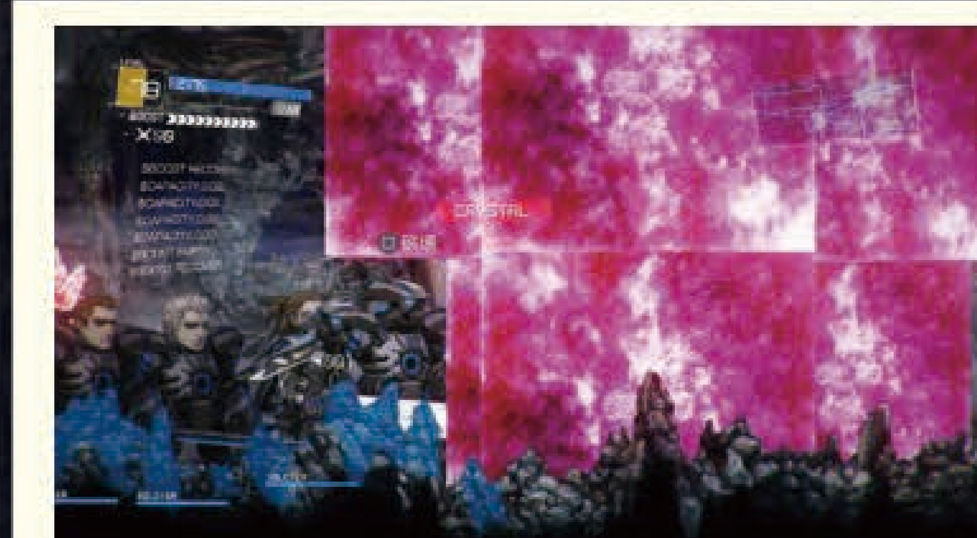


▲触碰该位置即可得到“勇者の轨迹”。





▲得到“勇者の轨迹”后，区域名前面会有★号作为标记。



●水晶墙

部分地图中有水晶墙挡道，这些水晶墙只能随剧情的进展破坏，剧情过后就可以随意破坏并通过了。

超限状态



剧情进展到“振り下ろされる刚腕”时就会开放的系统，当超限槽积累到50%以上时，按下○键就会开启超越机关进入超限状态。该状态下角色的能力大幅提升，且不会受到追加属性的影响，再次按下○键还能消耗少许超限槽发动超限攻击，但由于超限状态的时间不长，所以最好不要把输出寄托在它身上。顺带一提，发动超限状态的瞬间还能解除自身当前的所有追加属性，所以可以把超限状态留到受到即死、猛毒这种比较危险的追加属性时再用。

战斗要点

属性推荐

游戏中的敌人弱点各异，省素材的话最好不要使用带属性的武器，追加属性则建议用麻痹、吸血和猛毒。麻痹可以有效干扰敌人的行动，相比冰结的时间更长，最好配合片手剑或大剑这种可以一招打多个敌人的武器；吸血则是在任务中除了终结一击以外的回复手段，最好配合枪或弓这种能够快速连发且安逸的远程武器；猛毒和燃烧的效果虽然类似，但伤害比燃烧高，而且对BOSS是个利器，因为绝大多数BOSS都不免疫猛毒。

武器推荐

四种武器都非常好用，不过除了弓以外，其他种类的最强武器都要通关后出，下面就以每种武器的最强武器做详细介绍。

●片手剑



勇者の剑：全地图的“勇者の轨迹”收集完毕后开放制作列表，除了基础数值够高外，每次攻击还带剑气，剑气的攻击力不低，加上片手剑的攻击频率能打出非常可观的伤害，但要注意，左手持有该剑时的攻击不会产生剑气，但有时在地面攻击会在角色后方产生剑气，估计是BUG。制作素材需要解体装备才能获得。

●枪械



G-12 ウエストテイル：前期就能做出的装备，射出的子弹有很强的追踪性，能让人体验“即使对天开枪也能射倒对手”的快感。在前期配合猛毒可以耗死很多厚血的强敌，比如初期地图的蝎子特殊种。



G-23 スト－ンリバ－：通关后才出现的最强枪械，弹匣只有一发，射出的子弹撞到敌人后产生范围极大的力场并伤害周边的敌人。配合吸血效果对着一群敌人来一发即可起死回生。

●长剑



ツヴァンツィヒ・エンデ：装有弹药时的攻击带剑气，加上长剑本来的尺寸使得攻击范围非常广，而且本身的攻击力也高，不过攻击时记得频繁装填弹药。

●弓



L-05 フェニックス：爆破弓，中期即可刷任务“精一杯の恩返し”制作的最强弓，箭矢在目标身上停留一段时间后产生爆炸，不仅能造成大量伤害还能给玩家一种放鞭炮的视觉盛宴，而且弓的射程非常远，BOSS 战时可以跑到场景一侧放风筝阴死 BOSS。

技能推荐

由于战斗非常依赖用喷射回避来移动，所以增加喷射次数的蓝色技能“Boost+1”最好满上，另外延长喷射距离的“Long Boost”也是很好的选择。通关后完成任务“并行世界の母”后获得的绿色技能“Heart of Steel”也非常推荐，它能让角色拥有一条看不见的装甲槽，装上后就不会轻易遭到连续攻击而死亡，受到的伤害也有所减轻，但要注意装甲被破坏时角色也有长时间的硬直动作。还有就是“Dual Weapon”这一蓝色技能，装上后角色可以装备 2 套装备，在地面时按 R1 替换，装备两种装备在后期的消耗战中非常有用；然后就是绿色技能“Alive”，任务中死亡后仅有一次回复三分之一 HP 复活的机会，也是后期消耗战的必选技能之一。最后自然就是右下角关于四种异常状态抗性的紫色技能还有自动回复 HP 的绿色技能“A Recover”，最后再把剩余的技能数分配给增加武器攻击力、ATK 和 TEC 的技能。

战斗技巧

●背击破甲

早期非常有用的技巧，在敌人攻击的瞬间进行背击能够瞬间破坏敌人的装甲槽，成功时会显示“BACKSTAB”的字样，面对装甲槽很厚的杂兵时非常有用。

●空中停滞

在空中攻击时，角色的下落速度会大幅减缓，面对某些情况时可以用喷射逃到高空连续攻击，等待脚下的危机解除时再落地。

●导弹反击

部分敌人会射出导弹，此时用普通攻击击中导弹就能把它们打回敌人身上，后期更是有BOSS能放出一连串的导弹，建议用攻击频率高的片手剑进行回击。

●警告信号

部分敌人在使用招式前，身上会出现红色的感叹号作为警告，感叹号的位置即为敌人即将攻击的位置，警告信号在BOSS战中出现的频率相当高，看到后要及时用喷射避开。

BOSS简易攻略

游戏中的BOSS有12大类，但每一类有多个亚种，亚种的区别只在于能力值更高和颜色不同，下面就逐个介绍这12类BOSS的打法，希望能给因打不过BOSS而感到苦恼的玩家一点帮助。

●三头犬系



第一关就出现的种类，分别会用左上、右上和中间的头发动攻击。左侧的头突出带有追踪性质的火球，但火球的速度很慢，走到它的右边即可避开；右侧的头会对玩家的所在位置放电，看到攻击前的装备动作就要立马远离；中间的头会用啃咬，啃咬前有很明显的前兆；除此之外就是对中间头附近的玩家使用爪击和跳到版后的喷火。三头犬系的敌人攻击前都有明显的前兆，看到后立即用喷射远离即可，另外它左右的头都可以破坏并获得素材，需要相关素材的玩家可别忘了抓住这个机会。

●石巨人系



前期比较难缠的BOSS，因为体型巨大导致回避空间很小，不断地攻击它的手臂能让其失衡倒地并获得素材。开始时经常用准备时间较长的重拳，很容易避开，可它的旋转拳虽然也有准备动作但范围很大，可以的话最好用喷射逃到它的头上回避。失衡一次后它会追加捶地的技能，捶地会在地面产生冲击波，最好逃到空中回避。第二次失衡后还会追加超重拳和从背部射出导弹的技能，超重拳的准备时间很长，有足够时间回避，但导弹要立马拉开距离并用片手剑打回去。

●细胞体系



这类敌人的战斗场所在中间都固定有重力翻转的装置，触碰后重力翻转180度，操作方向上下颠倒比较烦人，所以尽量不要碰到这个装置为好，另外BOSS还会定期到场地中间补血并修复被破坏的部位，如果输出不够那就是一场持久战。这类BOSS战斗时会在地上不断地产出杂兵，这些杂兵没有什么威力，但BOSS有一招对着杂兵放电的技能，如果不慎让杂兵满场跑的话就非常难躲，所以还是建议定期清理杂兵，不要让杂兵到处都是。除此之外，BOSS惟一有威胁的招式就是触手乱舞，但这招在使出前有明显的把触手缩起来的动作，只要不被打中就没什么威胁。顺带一提，BOSS两侧的触手可以破坏并获得素材，破坏部位后让它修复再破坏，是一种刷素材的好方法。

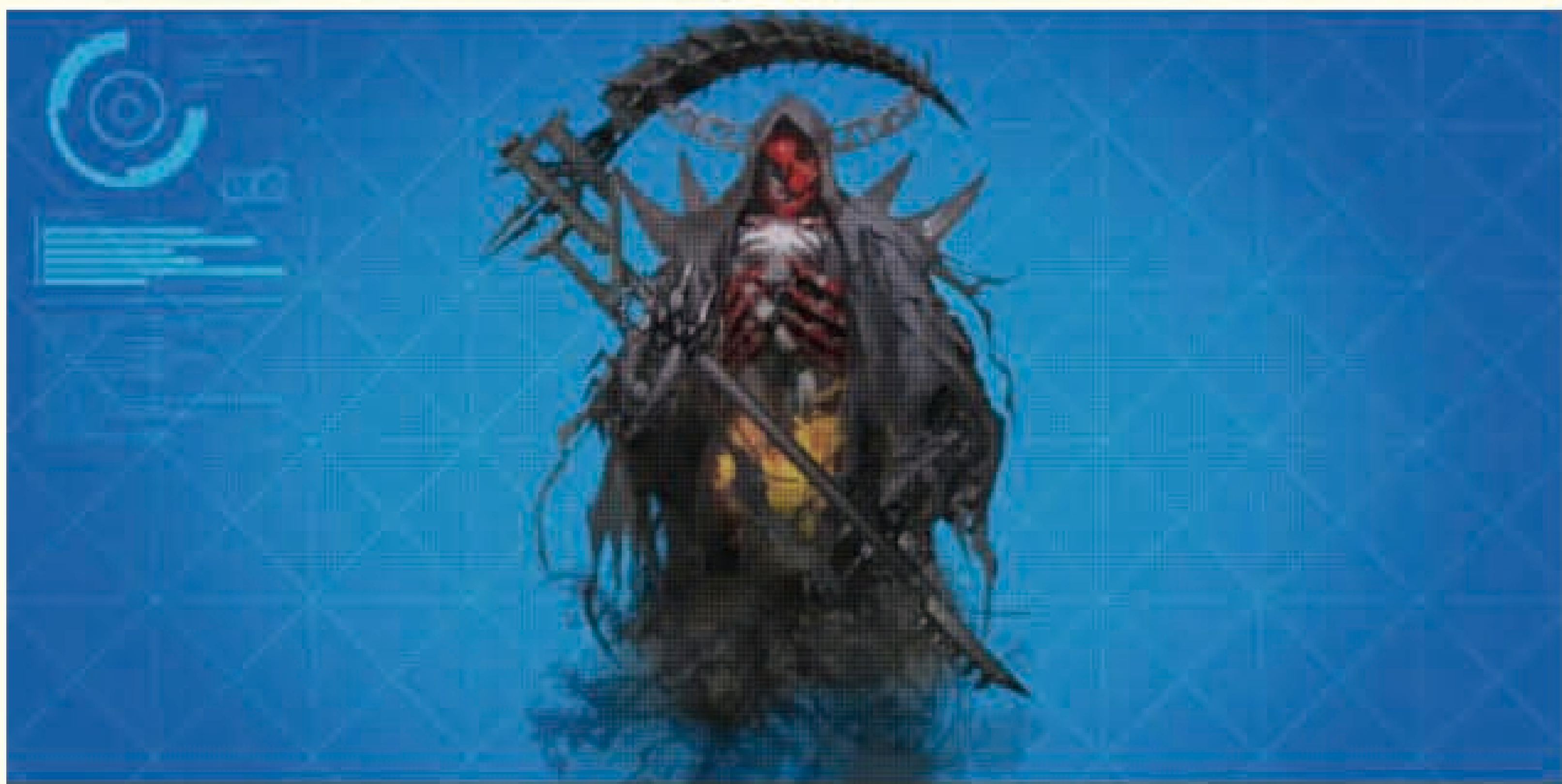
●巨虫系



没有太大威胁的BOSS，开始时的行动轨迹固定，最后必定会在场地两侧分别用头尾发动攻击。最麻烦的是场地，让近战武器不能好好攻击，最好用远程武器打消耗战。开始时一直站在场地中间原地射击即可，待BOSS的头尾到达场地两侧后就要小心它的重砸了，但这招有很明显头/尾向后摆的准备动作，看到后跑到场地正上方回避即可。

●死神系

开始战斗后BOSS会隐身，周围出现僵尸兵，击破一名僵尸兵后BOSS现身，然后再次隐身，击破全部僵尸兵后BOSS会现身一小会儿，然后再次隐身，直到HP被削减到一定程度后（面具掉



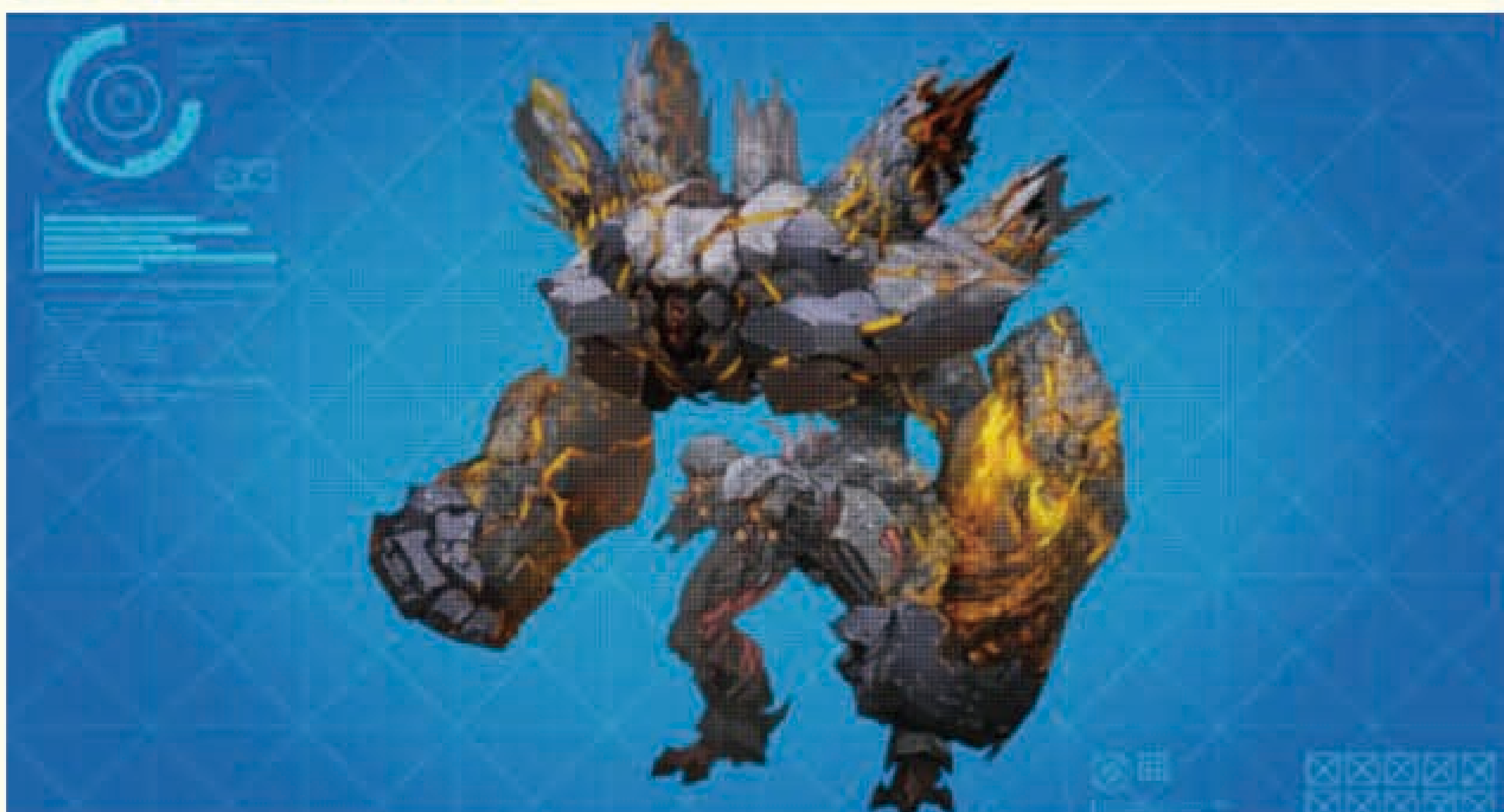
落）才会一直显形，但周围依旧有源源不断的僵尸兵，最好先把附近的僵尸兵清理完再来打BOSS。BOSS的攻击方式只有两种，一种是移动到角色身后使用镰刀，此时有警告信号，要立马回避，还有一种则是原地由内往外放鬼火，范围较小，看到后远离即可。

●长腿系



火力非常猛的BOSS，稍不注意就会被打中甚至连击秒杀。平时会踏地放出冲击波或连续横向射出子弹，但这两招的攻击准备动作非常相似，要注意，射子弹还有高低两种模式，低处射的子弹要跳到空中回避，否则就要承受极大的连续伤害，战斗时最好用喷射闪到其背后展开攻击。另外它的头是可以站上去的，这样可以无视上文提到的所有攻击，但此时它就只会不断地放出导弹轰炸玩家，如果有自信的话可以站在它的头上不断地用导弹反击反杀BOSS。BOSS的血量降低到一定程度后会缩起两脚飞到天上，威胁性降低不少，此时用远程武器削减其HP即可。

●长腿石巨人系



长腿系BOSS和石巨人系BOSS的合体，但变得几乎完全依靠近战，威胁度大减。平时的拳击都能看出攻击前兆并及时回避，惟一要注意的是造成一定伤害让它倒地后，起身的瞬间有踩踏的攻击判定，事先远离即可，之后会追加惟一的远程招式龟波气功，使用前必定跳得远远的，但只要连续用喷射即可轻松闪到它的后方展开反击。另外这个BOSS的腰和头都有落脚点，不过站上去后BOSS只会一味地用拳头攻击玩家，没有什么意义。

●人马系

经常使用长枪连续突刺，一旦命中就会受到大量伤害，战斗时最好保持在它的身后展开进攻，输出一定的伤害能让其倒地并获得素材，但在它起身后会追加从天落下数支长矛的招式，要看好地面的提示来躲避。

●触手系

战斗时周围会出现大量触手，但没有太大威胁，无需理会，直接对BOSS本体进攻即可。BOSS的招式基本只能波及自身前方的目标，所以绕到它背后展开攻击是最佳的选择。



●空中蠕虫

出场时身上会搭载两个杂兵，它们受到一定伤害后会掉落到地上。BOSS的自身火力很弱，除了攻击准备动作很大的甩尾外总体来说没有什么威胁，建议先清理更加麻烦的杂兵再来对付它。



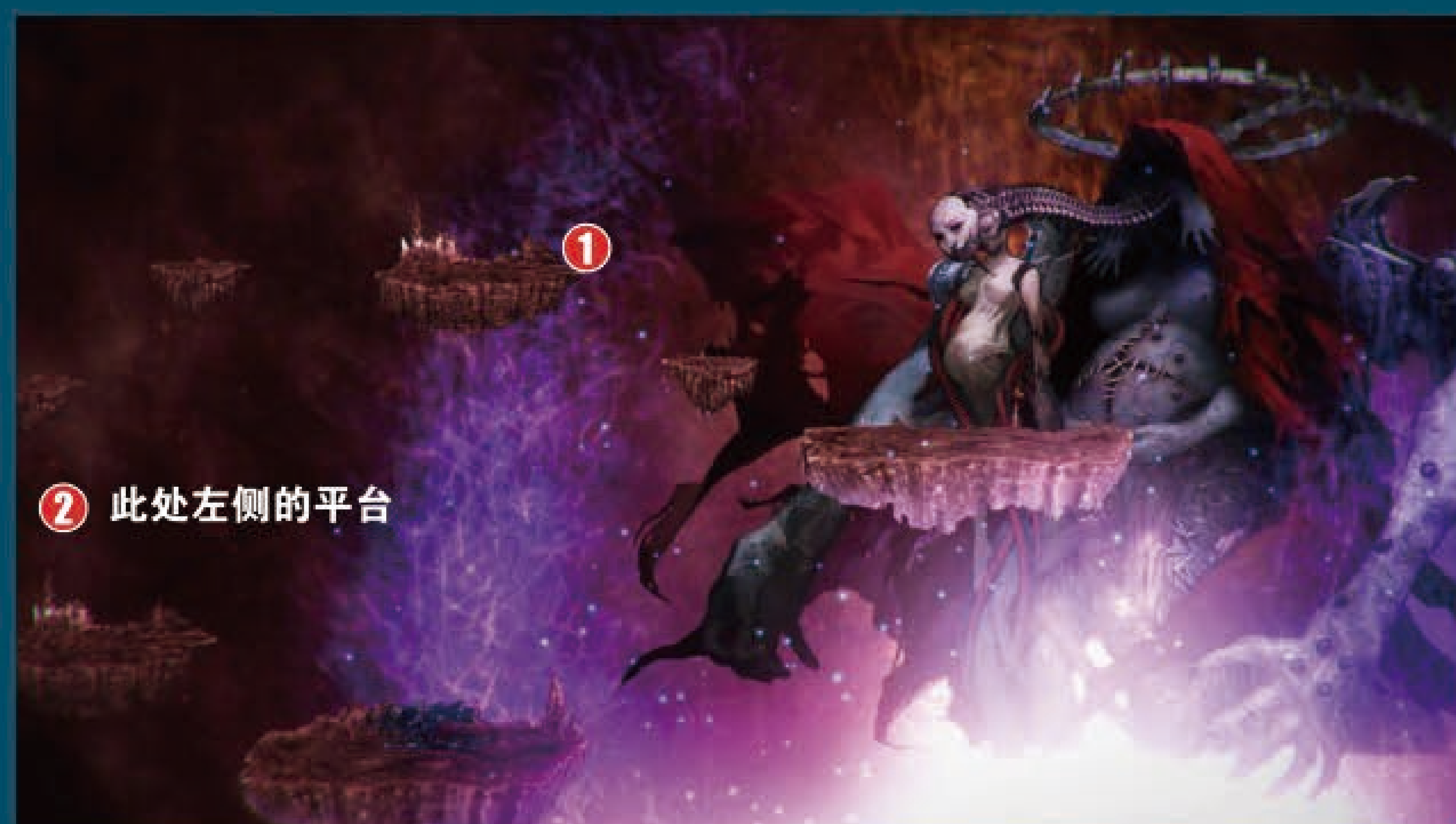
●巨人系

火力非常猛的BOSS，会使用触手攻击和导弹，攻击范围很广，后期还会放出蝎子杂兵干扰玩家，它的下巴下面是安全地带，在这里只有横向的触手攻击能打到我们，拿起近战武器砍砍砍即可，除此之外还要注意后期放出的蝎子杂兵。



● Mother 系

游戏的最终 BOSS，需要在浮空的高台处与它战斗，Hard 难度的高台分布稍有不同，具体区别如图所示。它有两种形态，第一形态需要先破坏前方的假体才能攻击弱点核心，第二形态则是直接攻击核心即可。两种形态的落雷攻击判定只在于地面，若玩家站在高台边缘则不会产生落雷，利用这点我们可以轻松击破 BOSS 的第一形态，只要拿上爆破弓站在①处连续射击即可，站在这里 BOSS 不会发动任何攻击任由宰割；第二形态时 BOSS 会以流弹、激光、导弹、三个追踪光球的顺序出招，此时则要站在②处射击，这样能避开 BOSS 的流弹和激光，之后的导弹建议用片手剑打回去，然后用喷射躲开光球并回到②处，反复两三次即可打倒 BOSS。



▲Easy、Normal难度的场景分布。



▲Hard难度的场景分布。

奖杯攻略

奖杯总数	20	铜杯	19	银杯	1	金杯	0	白金	0

奖杯和游戏难度的选择无关，可以一路 EASY 刷杯，但任务的数量非常多，要达成这区区 20 个奖杯还是要花些许时间，下文给大家介绍最佳的全奖杯路线。

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	40小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无

全奖杯路线

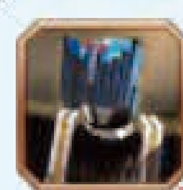
1. 开始时先打主线任务，全部挑 EASY 难度打，不用刻意追求评价，尽快打到中后期，把弓“L-05 フェニックス”制作出来，后面就可以用它轻松杀敌了。通关后即可获得 16 个奖杯。

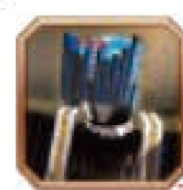
2. 通关后开始刷任务中的技能，一般来说在这个途中还会跳与 S 评价相关的奖杯，清任务的途中记得当手持的武器强化技能到达 LV5 后就换成其他类武器，为全技能的奖杯打好基础。

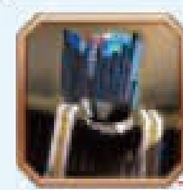
3. 把任务技能全部刷完后，再把剩下的几个没有打过的任务清掉，此时可能“天下无双”和“超人诞生”这两个奖杯还没有跳出，当然已经跳这两个奖杯的玩家就已经获得全奖杯了。

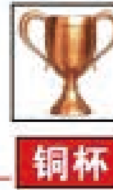
4. 直接挑战超限任务，大量的敌人足以让玩家在完成这关前获得奖杯“天下无双”，要使用 8000 次武器刷技能也是非常容易达成的。

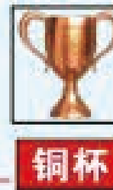
 
地球の夜明け 银杯
取得条件：主线流程通关
奖杯说明：完成任务“母なる星”即可获得。

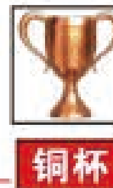
 
夜明けの始まり 铜杯
取得条件：完成任务“反击の狼烟”

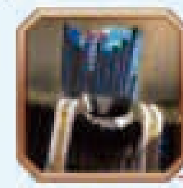
 
暗中模索 铜杯
取得条件：完成任务“闇への进军”

 
落石注意 铜杯
取得条件：完成任务“振り下ろされる刚腕”

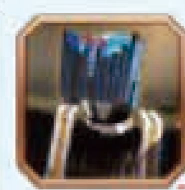
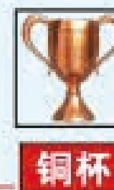
 
强袭し歼灭せよ 铜杯
取得条件：完成任务“强袭作战”

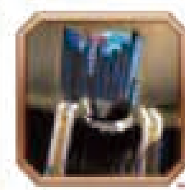
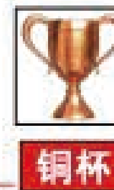
 
巣食う者 铜杯
取得条件：完成任务“嘲笑の响き”

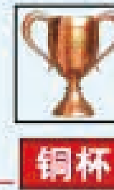
 
灼热地狱 铜杯
取得条件：完成任务“地底侵攻”

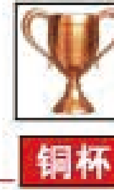
 
贪欲な蛇 铜杯
取得条件：完成任务“星を贪る蛇”

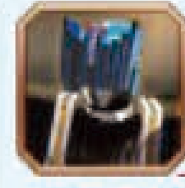
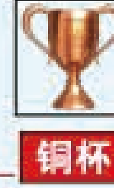
 
仲间を呼ぶ声 铜杯
取得条件：完成任务“行方不明者探索”

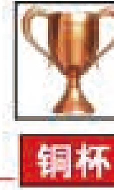
 
死への诱い 铜杯
取得条件：完成任务“虚ろな死神”

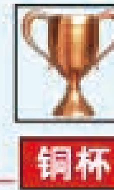
 
岚の中で 铜杯
取得条件：完成任务“魔の山”

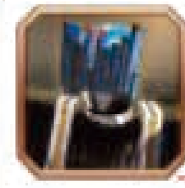
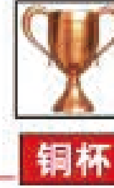
 
复活の岩巨人 铜杯
取得条件：完成任务“追迹の果て”

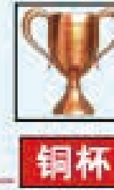
 
人类の猛进击 铜杯
取得条件：完成任务“防卫线突破”

 
醜悪な追迹者 铜杯
取得条件：完成任务“恶寒”

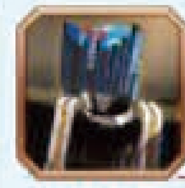
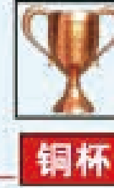
 
そびえ立つ巨影 铜杯
取得条件：完成任务“冰柱の塔”

 
终焉 铜杯
取得条件：完成任务“母なる星”

 
天下无双 铜杯
取得条件：合计打倒了2000个敌人

 
エリート队员 铜杯
取得条件：让60个任务达到S评价
奖杯说明：完成同名任务的其他难度算作两个任务达到S评价。

 
特别勋章授与 铜杯
取得条件：完成所有自由任务

 
超人诞生 铜杯
取得条件：学会了所有的技能
奖杯说明：除了完成任务可获得的技能外，还有对应武器使用次数获得的强化技能，4种武器均使用8000次即可，空挥也算入使用次数。前期就能使用的片手剑和枪械可以轻松达成，弓的连发速度很快也很容易达成，长剑则比较耗时间，建议通关后一直用长剑作为主武器，如果把其他奖杯拿完时还没有跳出的话，可以去打敌人数量极多的超限任务。



作为《假面骑士 斗骑大战》系列”的第三作，游戏不仅从以往仅有的PS3平台扩展到了PS4和PSV平台上，还收录了大量昭和骑士，情怀度满满，系统则在以往的基础上做了些许变更，下面就让我们随着攻略来深入了解一下吧。

PS4 PS3 PSV

假面骑士 斗骑大战 创生	BNEI	动作
仮面ライダー バトライド・ウォー 创生		日版
2016年2月25日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4：7776日元、PS3：7776日元、PSV：6588日元		对应交叉存档

文 昴星团 美编 心の永恒

系统介绍

操作方式

按键	作用
方向键	选择选项
左摇杆	选择选项/角色移动
右摇杆	调整视角
□	普通攻击/驾驶时冲刺
×	跳跃/骑士取消
△	必杀技1/驾驶时掉头
○	必杀技2/驾驶时闪避或爆破攻击
△+○	必杀技3
□+×	骑士突进
Options	打开暂停菜单
L1	防御
L2	呼叫/离开坐骑
L3	冲刺
R1	切换特殊能力
长按R1	使用特殊能力
R2	超必杀技/驾驶时加速
R3	锁定模式
L1+□	支援邀请技1
L1+△	支援邀请技2
L1+○	支援邀请技3
L1+×	更改同伴的战斗模式
L1+△+○	双重骑士终结

游戏菜单



标题画面菜单

<table>
<tr><th colspan="2">选项</th><th>说明</th></tr>
<tr><td colspan="2">ストーリーモード</td><td>故事模式</td></tr>
<tr><td colspan="2">タイムサバイバル</td><td>限时生存模式</td></tr>
<tr><td colspan="2">フリーミッション</td><td>自由模式</td></tr>
<tr><td colspan="2">カスタムサントラ</td><td>更改BGM</td></tr>
<tr><td rowspan="4">コンテンツ</td><td>フィギュアビュワー</td><td>鉴赏手办</td></tr>
<tr><td>ショップ</td><td>进入商店</td></tr>
<tr><td>サウンド鉴赏</td><td>鉴赏BGM</td></tr>
<tr><td>ランキング</td><td>查看所有骑士的各项数据排名</td></tr>
<tr><td colspan="2">オプション</td><td>更改游戏的BGM、镜头设置和操作方式或者上传/下载存档</td></tr>
</table>

 本文对应游戏版本：1.02（PS4版）

出击准备菜单	
选项	说明
ミッション开始	开始任务
スキル	装备手办
カスタムサントラ	更改BGM
ショップ	进入商店

暂停菜单	
选项	说明
必杀技确认	查看角色操作列表
スキル确认	查看角色装备的手办
ゲーム设定	更改游戏的BGM、镜头设置和操作方式
ミッションをやめる	退出任务

故事模式



游戏中最主要的模式，开始时只能使用个别骑士，通过完成任务解锁其他骑士的使用权，要注意其中讲述各个假面骑士作品第一集剧情的任务无法自由选用角色。任务分为普通任务和奖金任务（ボーナスミッション），完成普通任务可以解锁骑士，任务中还能在金色的箱子内获得手办，除此之外还会产生评价，这个在后面有提及；奖金任务只要求玩家在限制时间内尽可能地击破多个杂兵，每个杂兵都会掉落大量的金钱，金钱不够用的时候来刷这个任务就对了，但要注意杀敌过多会乱入BOSS级敌人，另外奖金不会产生评价，可以随便刷。注意，在通关之前，故事任务完成一次后会暂时封闭，完成几次其他任务才会再次解锁。

限时生存模式

在故事模式的某些任务中会出现修卡研究员（ショッカ－研究员），把它打倒后即可开启标题菜单中的该模式，模式中有几条线路给予选择，越往下的线路难度越高，但也要打倒对应的修卡研究员才会开启。限时生存模式中，玩家要承受着各个任务给予的DEBUFF并在限定时间内完成任务，而且任务不能选择难度，所以并不会像故事模式那样简单，每个任务的评价也无法刷到S。但由于完成每个线路后均能获得手办，所以在清理故事模式时遇到了修卡研究员就不要放过了。顺带一提，无限必杀槽的手办只能在该模式下获取，取得后就可以无限放大招无人能敌，后面会提及取得方法。



自由模式



故事模式和限时生存模式的任务均能体验的模式，进入任务前可以自由选择难度和角色，另外在这个模式下刷出的任务评价均会在故事模式和限时生存模式中刷新，与评价相关的奖杯在这里刷会相对方便不少，不过该模式中不会出现手办，要收集手办还是得出门上楼进入另外两个模式。

评价＆难度



每场战斗结束后，系统会根据玩家在战斗中给予的伤害、受到的伤害、连击数和任务难度结算得出经验值，再根据经验值由低到高给出D至S的评价。游戏难度则有EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD和HELL这5种，每种难度下获得的经验值倍率各不相同，难度越高，敌人的攻击力和攻击频率就越高，经验值的获得倍率也就越高。顺带一提，要获得S评价的话分数至少要在7万分左右，挑战地狱难度（HELL）可让经验值翻三倍，轻松达成S评价。

更改BGM

游戏支持更换BGM，除了能用游戏自带的曲目替换外还支持使用U盘里“MUSIC”文件夹的内容，不过在U盘拔出后替换的曲目也将失效。替换的形式分为随机抽取（シンプル）、根据战斗时机切换（ドラマチック）、针对角色的各种状态切换（マニアック）三种。



战斗知识

游戏画面



1、体力槽　2、超必杀槽　3、同伴体力槽
4、同伴战斗方式　5、协作电力槽　6、同伴BUFF
7、特殊能力面板　8、限制时间
9、小地图，蓝色图标是玩家自身，绿色图标是同伴，紫色和红色图标为BOSS级敌人

BOSS&锁定模式

战斗中可能会遇上能看到其头上体力槽的BOSS，此时按下R3键即可把视角锁定在其身上，如果同时面对多个BOSS，还可以拨动右摇杆转换锁定目标，再次按下R3则取消锁定。

必杀技

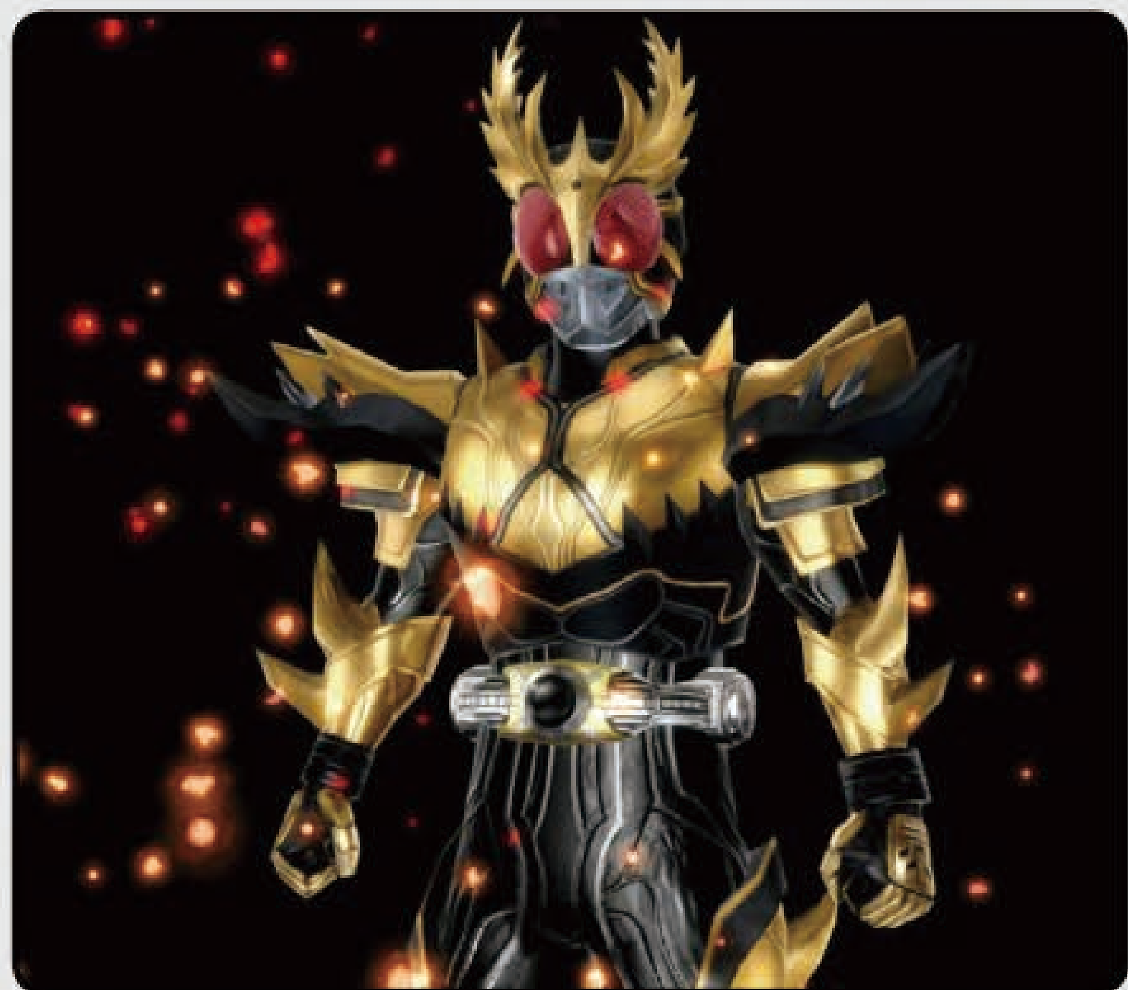
顾名思义，就是用来干掉对手的大杀招，从之前的操作列表我们得知，除了□的普通攻击外，其他攻击几乎都是必杀技，游戏对特摄原作的高还原处之一就在这里，任务中出现的大多BOSS级敌人只能被必杀技击败，当BOSS的体力槽被削到临界值后头顶会显示“Finish”字样，这个时候只要给他一个必杀技或超必杀技即可将其一击必杀，不想被其防御掉帅气的必杀的话，不妨先把他的血量削减到最后一丝，这样BOSS必定会原地硬直，给玩家施放必杀的机会。如果放任不管，那么一段时间后BOSS的血量会回复到临界值之上。



▲依骂打！给虚弱的对手来一招骑士踢吧！

超必杀技&究极状态

击中敌人或被攻击时会累积屏幕左上角的超必杀槽，集满后按R2即可使用超必杀技，使用时角色无敌，敌人无法防御。使用结束后超必杀槽徐徐减少，在耗尽前角色会处于“最强”状态，该状态下角色的各项能力提升，受到的伤害减半，部分角色的最强状态以变身来体现。当超必杀槽攒齐两格时，超必杀槽还会出现电流的特效，在该状态下进入最强状态后，再次按下R2键即可让超必杀槽补满并进入究极状态，究极状态比起最强状态能力又进一步强化，角色的动作速度也会提升，部分角色甚至还会再一次变身。



骑士取消

普通攻击中按×可使出骑士取消，中断当前的技能并翻滚回避，必杀技在结尾时也可以取消，紧急回避敌人的攻击或连招时非常有用。

爆破攻击（アタックブラスト）

战斗场景中不时能看见一些跳台，驾驶摩托车或跑车（仅限假面骑士Drive）从跳台跳起后按下○，即可在落地时施展爆破攻击，爆破攻击没有伤害，虽然会把附近的敌人撞开，但没有什么作用，不过有奖杯要求使用一定次数的爆破攻击，所以看到跳台的话就顺便施展一下吧。



双重骑士系统（ダブルライダー）

由前作的同伴系统发展进化出的新系统，取代了前作把同伴作为“召唤兽”的攻击参与方式，这次直接让同伴出场与自己共同战斗，当然还是可以用各种支援邀请技让其帮忙解围，而且同伴还有攻击、防御、支援这三项战斗方式，玩家可以看情况自行切换，增加战斗效率。不断地战斗会积累屏幕左上角的协作电力槽（**タッグボルテ－ジ**），积累到25%、50%和100%时还会激活同伴BUFF，让角色的能力进一步强化，在此基础上按下L1+△+○还能开启“双重骑士终结”，效果中敌人的一切行动都将变慢，这时再按一次L1+△+○或在下屏的终结槽结束时，玩家角色就会与同伴一起使出双重骑士踢，给予敌人大量伤害。



同伴专用角色（タッグパートナー）

本作中所收录的部分骑士只能作为同伴专用角色使用，解锁后在选完玩家使用的角色后才会出现，这些角色共有8位。

手办（フィギュア）

故事模式几乎每个普通任务都藏着手办，可在任务简介中得知具体的数量，这些手办都装在金色的箱子中，需要玩家在场景中搜寻，不过很有可能要完成当前阶段的目标后（击破BOSS或一定数目的敌人等）金色箱子才会出现。每个手办都有各自的评级，获得它们后可以在出击准备画面中的“**スキル**”一项中装备，手办的基础能力会加成角色对应能力，HP对应血量，AT对应攻



击力，DF 对应防御力，SP 则对应最强 / 究极状态的持续时间，评级越高的手办基础能力越高，大部分手办还会给角色们提供不少便利的特殊效果。在每场战斗后手办都会获得经验值并升级，等级最高 LV9，第一次满级后可以在商店的“**フィギュア**变化”一项中给手办进化，使它的基础属性更高，但等级会变成 1，需要从头练起。注意每个手办最多只能进化 1 次，而且对同伴角色无效，战斗后也只有自身装备的手办才能获得经验。

等级 & 骑士之魂(ライダ-ソウル)



游戏中角色的等级最高 99，升级除了可以增加角色的基础数值外，当达到一定级数时还会开放装备手办的限制、新的特殊技能和形态，或是得到骑士之魂作为奖励。骑士之魂是与金钱不同的计量单位，用于角色的快速升级。任务中的某些白色箱子中有可能装入骑士之魂，在选人界面时按□键即可消耗骑士之魂帮助骑士们直接升级。

驾驶模式

战斗中按下 L2 键即可呼叫骑士的坐骑，部分骑士则用其他能力代替驾驶模式，但无法使用爆破攻击。上车后按 R2 键加速，移动速度比平时奔跑要快许多，适合长距离移动时使用。长按□键还可以冲刺，冲刺中转弯性能降低。△键能立即掉头，○键则是回避，虽然实际上并没有什么回避作用，但转弯时使用的话即可急转弯，非常实用。



任务中的箱子

任务中的箱子分为木制箱子、白色箱子、金色箱子三种，木制箱子内装有回复体力或超必杀槽的道具，白色箱子内装有金钱或骑士之魂，金色箱子则装有手办，不过金色箱子不会出现在自由模式中。

难关要点

这里给玩家介绍一些有难度的任务攻略，特别是限时生存任务，即使角色达到 99 级也未必能轻松过关，但这里的限时生存任务只介绍最后一条线路，因为这条线路开启后可以直接选择，而且完成后能获得让超必杀槽无限的创世王手办，装备后就可以狂放超必杀技直接碾压，大幅降低任务难度，所以这里以最直截了当的方式介绍在获得这个手办前的游戏难点。

故事任务

ソウルレクイエム序曲

本关是第一次与假面骑士 Kiva（**キバ**）交锋，关卡中很独特地混入了各种鬼火，碰到后短时间内随机封杀屏幕右上角所示的一项能力，驾驶时被打中的话将封杀全部能力，然而这并不算难点，把众多玩家难住的是打败假面骑士 Dark Kiva（**ダ－クキバ**）后如何到达假面骑士 Kiva 的所在位置。其实只要到达如图所示的位置，跳到对面的大楼内再左转直走即可，但最好选择体重较轻的角色，跳跃时记得要冲刺再跳且长按 ×，这样能跳得更高更远，或者用假面骑士 Wizard(**仮面ライダ－ウイザ－ド**）的风龙形态在空中按 × 直接飞过去也行。



急袭 シャド-ム-ン

第一次与假面骑士影月交锋的任务，影月的身边时常有防护罩保护，需要攻破防护罩才能打出有效伤害，因为影月的攻击动作慢而且出招前会发出中二预告，所以最好选用远程攻击破罩，这样可以来得及反应不会轻易中招，推荐用假面骑士 Kuuga（**仮面ライダ－クウガ**）的天马形态（**ペガサスフォ－ム**），必杀技 3 蓄力可轻易破罩。

终止符

故事任务的最后一关，多数人可能会倒在影月变成创世王后释放的红色闪电下，因为闪电的范围很大而且攻击力很高，没有飞一般的移动速度几乎只能防御，无法避开，其实这个时候只要执行呼叫坐骑或变身等有无敌判定的动作即可回避。

限时生存任务

世界を导く者达

最后一条线路的第三个任务，场景中同时出现多个 BOSS 级敌人，基于本任务给的 DEBUFF，如果跟他们同时交战几乎无法取胜，这里建议用能够远程攻击的角色配上高攻击力的手办，开始时尽量走到角落击破最近的 BOSS，然后站在右侧的斜坡捷径处引出武神铠武单挑，之后再稍微靠近前方斜坡的左下角引出假面骑士龙玄单挑，接着再靠近斜坡右侧引出西瓜装甲，最后再解决假面骑士斩月・真。

立ち上がる究极

最后一条线路的第五个任务，场景中同时出现四个BOSS级敌人，其中骑着摩托的可以迅速解决，主要问题在于另外三个BOSS的大范围攻击且无法像上个任务那样逐个单挑，这里推荐用假面骑士Kabuto(仮面ライダ－カブト)，因为他的Clock Up状态有利于看清并回避敌人的所有攻击，而且这种状态下玩家只要成功击中敌人就能轻易打出大量输出，如此反复即可轻松清理所有敌人。

踏み沉める恶魔

最后一条线路的最后一个任务，要两次同时面对三个BOSS级骑士，难度颇大，DEBUFF和场地过小的设定让我方角色能被轻易秒杀，这里推荐用假面骑士Kabuto并装上高攻击力的手办，开启Clock Up状态后直接必杀技2蓄力(长按○，Clock Up在蓄力中不会解除)，等待BOSS出招攻击时再一套必杀技2疯狂输出，收招后如此反复，顺利的话三套以内能带走一个BOSS。打过第一波BOSS后有200个杂兵要解决，之后的三个BOSS中包含了一个大型敌人假面骑士恶(仮面ライダ－ア－ク)，他的攻击不会被打断，最好留到最后对付。进攻时要注意不要撞上他的攻击判定区域，否则Clock Up会被打断，更有可能被其一波攻击带走。



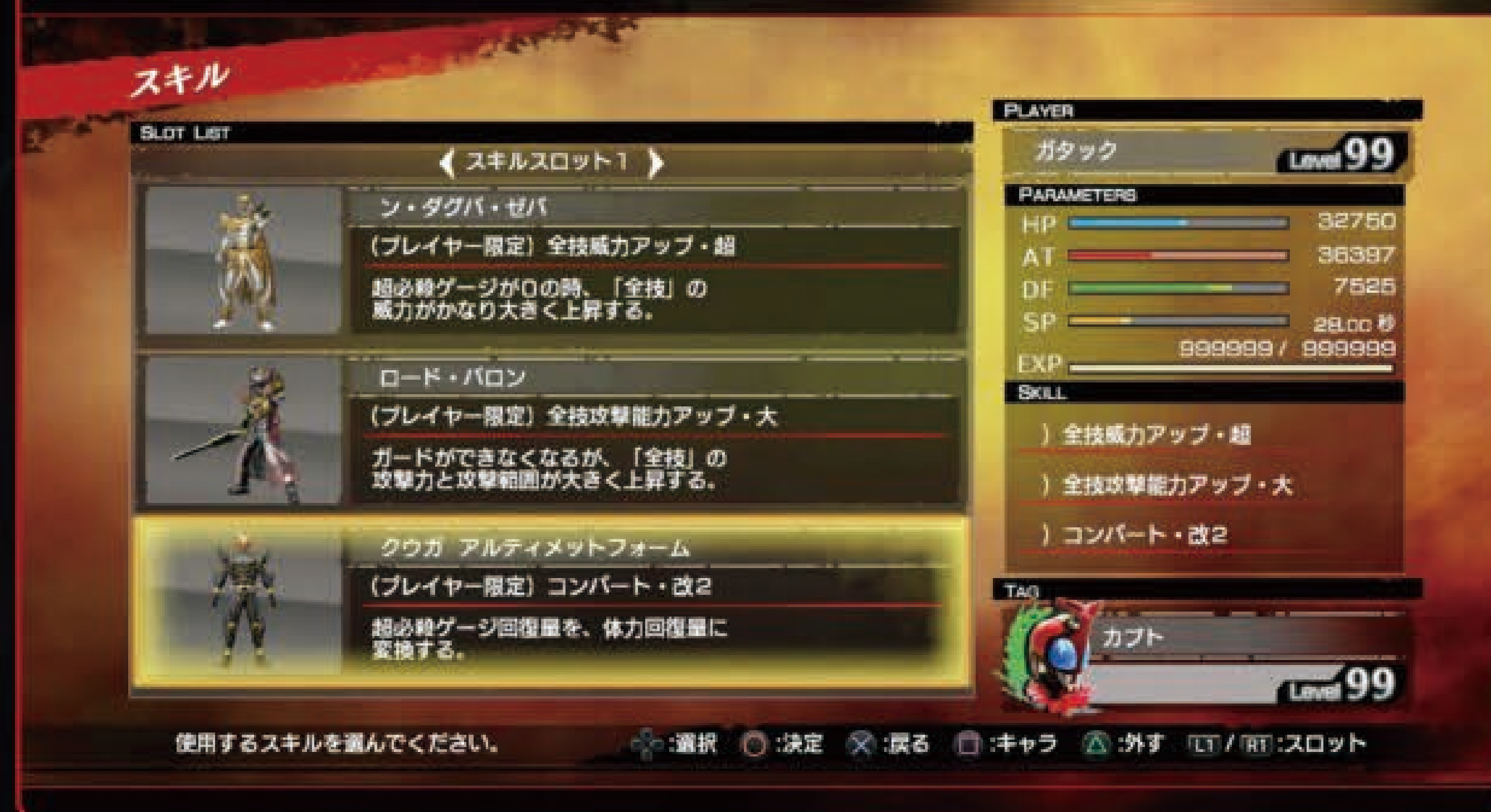
实用技巧

S评价&练级

达到S评价就意味着结算时获得的经验非常多，除了选择能让经验值翻3倍的HELL难度外，让经验值翻1.5倍的手办“**カザリ**”也是必不可少的，两者的效果叠加可轻易让经验值突破7万。另外无论是刷角色还是手办等级，前期任务“变身”绝对是个练级的好场所，敌人只有一个蝙蝠怪人，出招前都有明显的前兆，非常容易对付，另外还有一个稍微难度高些的任务“超进化**の先になにを求めるのか**”则可以在完成破罩奖杯的同时作为练级关卡刷，但要小心BOSS强化后释放的爆炸。以上这两关按照S评价的配置并无伤击破的话一把能得到9万以上的经验值，前者的耗时极短，拿到奖杯“**ぶち当たる壁は**、正面から**ぶつ飞ばす！**”后就可以不断地刷这里了。如果想轻松把全骑士练满，那么用一个易上手的骑士带一个难用的骑士作同伴那就最好不过了，不过手办的经验与角色经验值无关，只要升级手办的话就不需要带手办“**カザリ**”了。



极限攻击力的手办Combo



手办“ン・ダグバ・ゼバ”可给角色增加极高的攻击力，但这款手办本身的攻击力增幅效果只有在超必杀技槽清空的状态才有效，也就是说只要超必杀槽有一点累积，这个手办的效果就没用了。这里推荐搭配手办“クウガ アルティメツトフォ－ム”，效果是将一切超必杀槽的累积量转化为体力，两款手办组合能给角色带来极高的攻击力提升，但代价就是不能用超必杀技，不过这个组合提升的攻击力比任意两款手办的组合都要高出许多，在这个基础上再搭配手办“ロ－ド・バロン”即可让攻击力再一步提升，与99级的角色配出4万左右的攻击力，当然还可以换成“仮面ライダ－ア－ク”，在体力最大时有着更高的极限攻击力，只不过非常不稳定就是了。

创世王手办

前文有提到创世王手办可给角色提供无限的超必杀槽，在角色可长时间维持最强或究极状态，而且只要按一下↑键即可解除，所以R2后按↑再按R2就能反复使出必杀技，即使再难的任务也能轻松应付。

注意刚体

刚体的意思就是不会被打断当前的动作，部分角色的招式带刚体效果，不会轻易被敌人打断，可以完整地使出招式，不过伤害还是要承受。部分敌人的招式也带刚体，他们使出这些招式时，身上会泛红光，这个时候就不要去靠近他们，否则很可能被他们强力的攻击反抽一脸。

角色推荐

●假面骑士Kuuga



前期就能使用的角色，可变成全能(红)、青龙(蓝)、天马(绿)、泰坦(紫)四种形态，全能形态擅长拳脚攻击，青龙擅长攻击距离较长的棍棒，天马则擅长远程射击，泰坦则是用铁剑攻击，Kuuga的特色就是蓄力攻击，几乎全形态的全招式都能蓄力，普通攻击蓄力击中敌人数次后还能让该形态升华，提升能力，不过切换形态后要重新升华，顺带一提，红色的全能形态可以二次升华，第二次会变成黑色的惊异全能形态，攻击范围变大，必杀技3的动作稍有改变。

四种形态中最实用的就是天马形态，天马形态的普通攻击蓄力能发出散射的子弹，清杂兵时非常有用，在奖金任务中更是能凸显其威力，面对 BOSS 时则可以拉开距离用必杀技 3 蓄力对付，非常值得练的角色。

●假面骑士Decade



也是前期就能使用的角色，可变身成平成前 10 年骑士的基础形态是他的特色，出击前可以选择携带的 3 张卡片，变身后只有必杀技 1 和必杀技 2 会产生变化，使用必杀技 3 时变回原形。

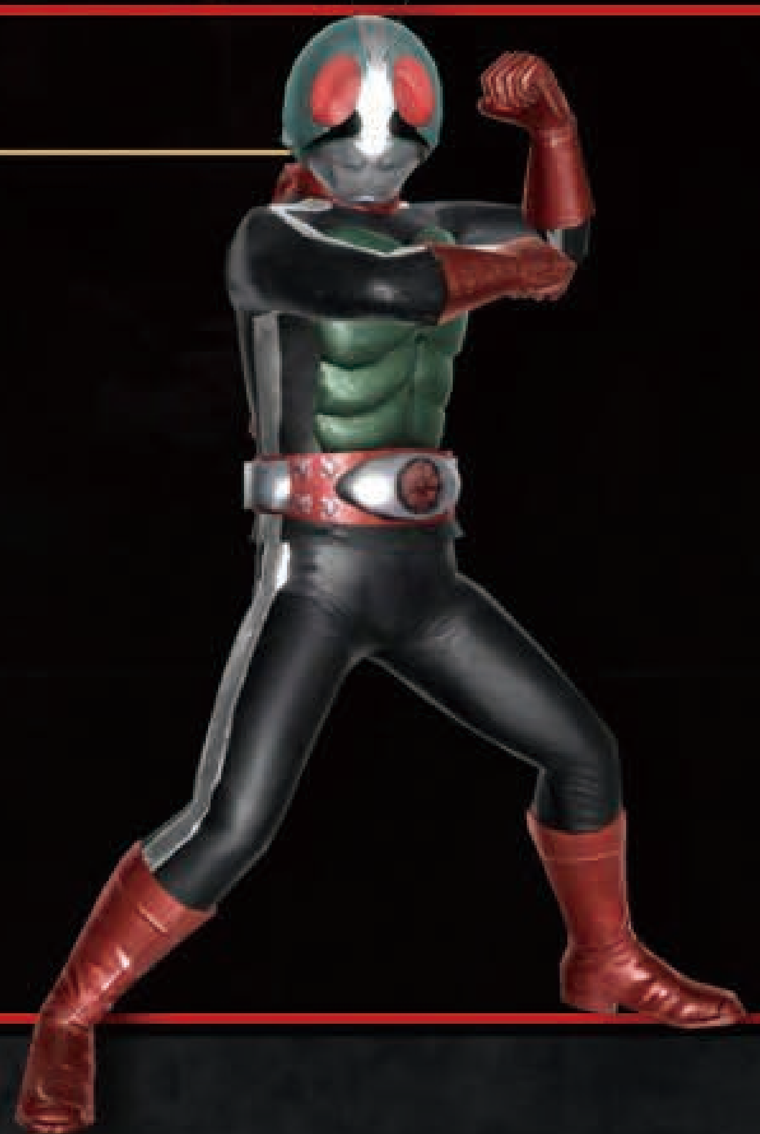
Decade 的强大主要在于他可以用其他骑士的能力，像是 Kabuto 的 Clock Up 就可以在变身后用必杀技 1 使出，自身的必杀技 2 攻击速度和范围也不俗，前期是值得一练的角色。另外选中对应骑士的卡片后，他的超必杀技就会变成对应骑士的超必杀技范围扩大版，其中响鬼 (ヒビキ) 的极其好用，范围够大而且一发入魂，在后期有了创世王手办后就能反复用这招无双了，顺带一提，Decade 即使是在究极状态下也能放超必杀技，省去了按↑键变回普通形态的繁杂过程。

●假面骑士Kabuto



上文有提过，他是前期就能入手、攻略后期关卡时常用的角色，刚出场的 Kabuto 穿着铠甲，要长按 R1 解除铠甲，铠甲解除时，碎片会把周围的敌人弹开。解除铠甲后 Kabuto 进入真正的最强形态，该形态下长按□键或直接用必杀技 1 (△键) 可进入让敌人动作减速的 Clock Up 状态，这种状态持续一定时间，只有角色攻击结束才会解除，不过由于可以立马再次使用，为攻关提供了太多便利，Clock Up 中还能长按○键蓄力，根据 Clock Up 不收招不解除的特性，可用这招永久持续 Clock Up 的效果，攻略难关时有着非常大的作用。用超必杀技进入最强或究极状态后由于不能使用 Clock Up，使得实用性大降，所以不是特殊需要的话尽量不要用超必杀技。

●假面骑士2号



抓取技兼单挑高手，只要不是类似西瓜装甲这种无法抓取的敌人都可以轻松对付，必杀技 1 可直接跳到前方，无视防御动作抓起敌人开摔，摔完后可再按△键追加雷电骑士踢补刀，伤害也很可观。在搭配极限攻击力手办 Combo 的情况下，HELL 难度的敌人基本都可以用这一招直接秒杀。

●假面骑士Kaixa



比较后期解锁，但战斗力超群，是清兵单挑两不误的强力近战角色。普通攻击的动作连贯，长按□键还能对目标射出定位弹，命中后立即冲过去使出斩击，达到一击脱离的效果，必杀技 2 的连斩也有一击脱离的作用，而且攻击范围很大，在杂兵战中有着不小的作用。必杀技 1 可以连打按键无限连射，单挑时可针对远处的 BOSS 使用。被打中或击中敌方激活左下角的腰带能力后即可使用特殊能力，在规定时间内攻击方式出现变化，特别是必杀技 2 在最后会放出射程极远的剑气，范围也不小，清兵能力更强，腰带能力在时间结束后要重新激活，不过一般在腰带能力的时间内击杀大量敌人后，时间结束后腰带就已经是激活状态了，可以反复使用。另外用了超必杀技后 Kaixa 会乘坐在变形后的摩托上，必杀技 3 为往前方射出导弹，可直接压制眼前的大片敌人，十分实用。

●假面骑士零诺斯



后期解锁的角色，本身的清兵能力不弱，但对付 BOSS 稍显吃力，升级后解锁织女星形态 (ベガフォ－ム)，该形态下的必杀技 3 能蓄力连射，可从远处射杀 BOSS，虐杀 BOSS 的大杀器之一。虽然最强形态和究极形态都是拿着枪的形态，但射击能力不如前者，不推荐使用。

●假面骑士Accel



长按□键可提升自己的状态，以加强招式威力和范围是他的特色，要注意招式加强的效果只在量表指针处于红色区域内才有效。普通攻击稍弱，但可用必杀技 2 弥补近战较弱的缺点。必杀技 1 是他的闪光点，往前方射出一个巨大的“A”字，提升招式威力后 A 字变大，攻击范围更广，配合骑士取消可以快速清兵杀 BOSS。升级后解锁“**アクセルブ－スタ－**”形态，持续战斗即可开启使用权，变身后招式与普通状态无异，但在空中可按 × 键滑行。最强形态和究极形态都是“**アクセルトライアル**”，舍弃了远程攻击换来了连续的快攻攻击，总的来说不如普通形态好用。

●假面骑士Eternal



可以使用多个记忆体辅助战斗是他的特色，虽然有记忆体作为特殊能力，但也只有Heat（ヒート）和Metal（メタル）这两个BUFF型的记忆体有点作用。普通形态以近战为主，招式的连击数高且范围大，比较实用。最强状态和究极状态下的招式有所变更，必杀技1可用小刀甩出飞行距离极远且范围大的能量刃，伤害也不俗，后期配合创世王手办持续这个形态也是无双的节奏。

奖杯攻略

奖杯总数	52	铜杯	42	银杯	7	金杯	2	白金	1

游戏的奖杯难度不高，但如果前期没有注意一些与使用次数相关的奖杯，后期就会重复刷得非常郁闷，另外注意，只有在完成任务进入结算画面时才会跳出奖杯。下文将介绍最佳的白金路线。

白金难度	3/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 开始时先打故事任务，不要刻意去打评价，但最好击破所有修卡研究员并找到任务中的手办，手办漏了也不要紧，可以在后期刷评价的时候拿。流程中的长距离移动尽量使用坐骑，看到有跳台就来一发爆破攻击，战斗时如果协作电力槽满了的话也要尽量用双重骑士踢，拿到这两项的相关奖杯后就没必要再特意去做了。

2. 通关故事任务后，建议直接打限时生存任务的最后一条线路，打通后获得创世王手办。

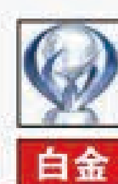
3. 装备“カザリ”手办和创世王手办把其他限时生存任务打通并刷评价，顺便把之前漏拿的手办全部收集。

4. 用练级任务“超进化の先になにを求めるのか”针对特殊条件获得奖杯，用上文推荐的练级方法可快速练级，练级人选可选推荐角色，骑士之魂记得用在不怎么使用的角色身上，直接升到50级获得手办。





创生



白金

取得条件：获得其他奖杯



ライダー消灭

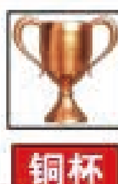


铜杯

取得条件：完成故事任务“ライダー消灭”



タイフーン



铜杯

取得条件：完成故事任务“怪奇蜘蛛男”



ダブルタイフーン

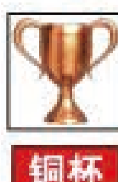


铜杯

取得条件：完成故事任务“ライダー3号 その名はV3!”



キングストーン

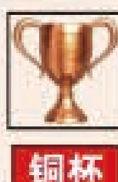


铜杯

取得条件：完成故事任务“BLACK!！变身”



アークル

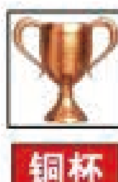


铜杯

取得条件：完成故事任务“变身”



オルタリング

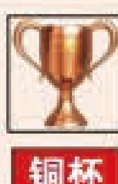


铜杯

取得条件：完成故事任务“战士の觉醒”



ディケイドライバー



铜杯

取得条件：完成故事任务“世界の终わる日”



ダブルドライバー

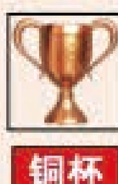


铜杯

取得条件：完成故事任务“ビギンズナイト”



ドライブドライバー

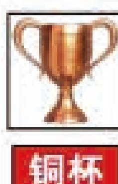


铜杯

取得条件：完成故事任务“俺の时间はなぜ止まったのか”



命燃やすぜ!



铜杯

取得条件：完成故事任务“救援”、“镇まらね爪”、“止めまらない崩坏”、“ネバ–エンドナイトメア”、“ドライブを救うのはだれか”

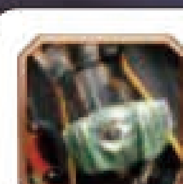


オメガドライブ!



铜杯

取得条件：完成故事任务“急袭 シャドームーン”



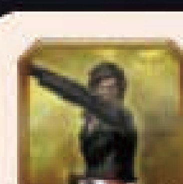
カイガン!



铜杯

取得条件：完成所有故事任务中的强化BOSS战

奖杯说明：故事流程中获得。



强すぎた本乡猛



金杯

取得条件：用本乡猛在不变身的状态下完成最后一个故事任务“终止符”

奖杯说明：选择假面骑士1号进入任务，出击前可选择出击状态（フォーム），再选择“本乡猛”即可，任务中切记不要长按R1变身。注意本乡猛只能使用1号的普通攻击和必杀技1，能力非常弱，最好在EASY难度下完成。



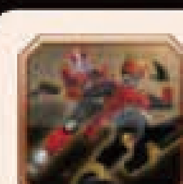
友情の特训



铜杯

取得条件：完成7个故事任务中的特训任务

奖杯说明：特训任务指BOSS是同伴假面骑士的任务。

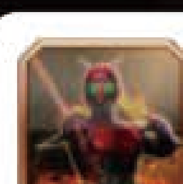


免许皆传



铜杯

取得条件：完成7个故事任务中的特训任务

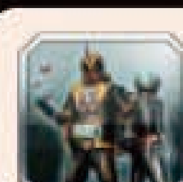


野望の终わり



铜杯

取得条件：完成最后一个故事任务“终止符”

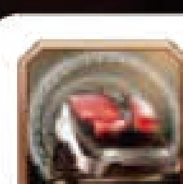


赖んだぞ、ゴースト



银杯

取得条件：完成所有故事任务

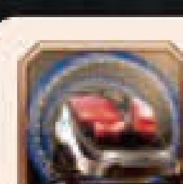


时の入门者



铜杯

取得条件：完成限时生存模式第1条路线



时の放浪者



铜杯

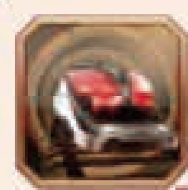
取得条件：完成限时生存模式第2条路线

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻


时の旅人

铜杯

取得条件：完成限时生存模式第3条路线


时の运航者

铜杯

取得条件：完成限时生存模式第4条路线


时の番人

铜杯

取得条件：完成限时生存模式第5条路线


时の列车、デンライナー

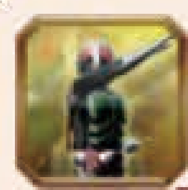
铜杯

取得条件：完成限时生存模式第6条路线


次の驿は、过去か未来か？

银杯

取得条件：完成限时生存模式第7条路线


人类の自由と平和

金杯

取得条件：除了奖金任务外，所有任务评价达到B以上


收集入门

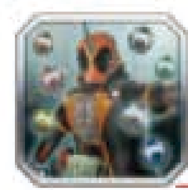
铜杯

取得条件：获得50个手办


收集家

铜杯

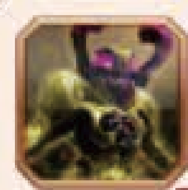
取得条件：获得100个手办


蒐集家

铜杯

取得条件：获得所有手办

奖杯说明：除了故事任务中的手办外，每个骑士等级到达50时也会得到一个手办，别漏了。


超进化

铜杯

取得条件：让任意手办进化


今回も、锻えてますから

铜杯

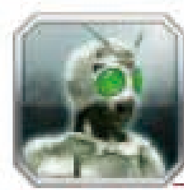
取得条件：任意角色达到60级




真の强者

银杯

取得条件：无伤完成一次任务


信彦…

银杯

取得条件：在HELL难度下完成故事任务“终止符”


ライダーブレイク

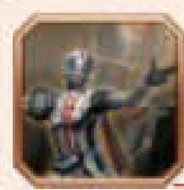
铜杯

取得条件：使用100次爆破攻击


久留间运转免许试验场 卒业

铜杯

取得条件：用假面骑士Drive驾驶坐骑行驶3000m以上


追迹、扑灭、いずれもマッハ！

铜杯

取得条件：击破200个BOSS


ライダーパワー全开

铜杯

取得条件：受伤后集满超必杀槽


胸の颜は饰りだ

铜杯

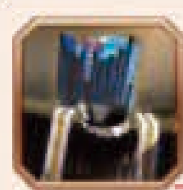
取得条件：用零诺斯变身成织女星形态


小夜子—つ！

铜杯

取得条件：濒死状态下完成任务

奖杯说明：血量极低时，体力槽变红即为濒死状态。


最高のお宝

铜杯

取得条件：所持金钱达到10万以上


ぶち当たる壁は、正面からぶっ飞ばす！

铜杯

取得条件：破坏强化BOSS的防护罩200次

奖杯说明：推荐打故事任务“超进化の先になにを求めるのか”


记念のボタン

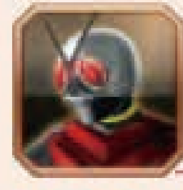
铜杯

取得条件：奖金任务得分10000以上


清めの音

铜杯

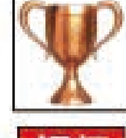
取得条件：初次在商店购买BGM或语音


大变身

铜杯

取得条件：切换形态累积1000次

奖杯说明：推荐用假面骑士AGITO（仮面ライダーアギト），因为他的变身动画最短，连打↓键即可连续变身。


サイドバッシャーを友として

铜杯

取得条件：任意同伴专用角色的等级达到最高


友情のバトル

铜杯

取得条件：3名同伴专用角色的等级达到最高


トモダチ

银杯

取得条件：5名同伴专用角色的等级达到最高


人间もこれほどの力を持ったか

铜杯

取得条件：任一可操作角色的等级达到最高


スーパーライダー

银杯

取得条件：9名可操作角色的等级达到最高


そんなこと、俺が知るか！

铜杯

取得条件：跳过1次OP以外的剧情动画


その时、ふしぎなことが起こった

铜杯

取得条件：发动一次假面骑士BLACK RX的能力“奇迹”

奖杯说明：在RX形态中，屏幕右下角的太阳石会逐渐累积能量，蓄满后因体力耗尽而倒下时能回复一定体力并复活，这就是特殊能力“奇迹”。


ダブルライダーキック

铜杯

取得条件：使用20次双重骑士踢

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻



初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA X

作为系列的最新作，《初音未来 歌姬计划X》在公布之初便以进化与革新为目标，而体验过正式版后，相信玩家们也都能感受到其中的变化。无论是着重突出的Live临场感，又或是去繁为简且更具故事性的游戏体验，都令人耳目一新。虽然这种大刀阔斧的改变使得游戏失去了一些原本的特色元素，比如更有叙事和演出效果的PV，以及自由度和可玩性都很高的编辑模式等，因此这也让本作在玩家中的评价呈现出了鲜明的两极化趋势。不过这毕竟是SEGA对这个系列一次全新的摸索和尝试，相信在后续的作品中能够进一步完善。

文 哪尼　美编 NINA

PSV

初音未来 歌姬计划X	SEGA	音乐
初音ミク -Project DIVA- X		中文版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为376港币		无对应周边

谱面玩法

本作的谱面玩法相比前作进行了小幅改动，去掉了连锁划动和双重划动，加入了全新的连打(RUSH)操作。另外Chance Time部分成功后也不再是追加特别演出，而改成了“换装”，并且在地区任务和事件任务中还与新服装的取得相关，后文中会具体说明。

音符/标记	对应操作
△ ○ × □	单独按下音符对应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)
W W W W	两手同时按下△+↑、○+→、×+↓、□+←
△ ○ × □	长按与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)，直到长条结束时松开
☆	轻划屏幕或是往任意方向拨动摇杆
RUSH	本作新引入的连打操作，快速连点音符对应的按键
REST 12 NOTES	屏幕左上角出现Technical Zone的标示后，在规定数字内全连所有音符，会有分数加成
	进入Chance Time后左下角会出现大星星形状的能量槽，在规定的时间内必须有较高的判定准确率，才能使星星能量槽蓄满，并在Chance Time结束时点亮大星星音符，成功判定后会有分数加成，并且角色会进行换装演出。

服装及变身系统

在Chance Time中成功点亮并完成大星星音符后，角色会自动进行换装，这也是本作中取得新服装的惟一途径（当然也可以直接在PS商店中购入全服装解锁码）。注意，只有在地区任务或者事件任务的演出中才会解锁新服装，自由模式中则是由玩家自行设定已经取得的服装。



本作的服装超过300种，包含了诸多前作中的服装模组。一般情况下，游戏中收录曲目的对应服装只要在地区任务中多玩几次该曲目即可入手，其他则是随机出现，甚至变身后有可能会是已经取得的服装，因此有一定的运气成分。而不同的服装也有不同的稀有度，高稀有度服装所带有的技能等级更高，效果更好。

提升新服装入手几率

除了在地区任务中反复进行演奏以外，我们可以通过换上两种带有对应技能的服装来提高服装的入手几率——"NEW 服装模组UP"和"RARE 服装模组 UP"，前者可以提升新服装模组获得几率，后者则可以提升稀有服装模组获得几率。两种技能都有 Lv.1~Lv4 四个等级，等级越高自然效果也就越好。

一般来说，新曲目对应的服装可以通过"RARE 服装模组 UP"在对应曲目中获得，挑战高难度任务也有更高几率入手稀有服装，而且需要注意的是，如果该曲目有多位演出者，那么想要获得某一角色的服装的话，必须将其设定在主唱的位置。而前作中的服装模组，则可以利用上述两个技能，到对应属性的曲目中尝试。



服装技能

服装技能的效果只在地区任务和事件任务中生效，具体作用和等级可以在换装界面的右上角进行确认。除了有上文提到的提高服装入手几率的技能外，还有各种让演出变得更简单的辅助系技能，或是提升歌唱能源的加成系技能等等，玩家可以根据当前任务的需要进行选择。

HOME

本作将与角色们互动的 DIVA 房间和歌曲游玩模式进行了整合，也就是全新的"HOME"。每次进入游戏后便会进入这一默认界面，玩家可以直接通过触屏与角色们进行互动，而其他所有模式和功能的选择也都在此进行。主要分为以 LIVE 任务和流程推进相关的"MAIN"，以及进行自由演奏和编辑模式等为主的"SUB"两大部分。



地区任务

推进主线剧情和解锁新曲目的地方，进入后分为"中心"、"俏皮"、"酷炫"、"艳丽"和"混沌"五大区域，每个区域内都有按照各自属性印象所划分的 6 首曲目。只要在地区任务中完成相应曲目的 Normal 难度后，那么自由演出模式中便会解锁全部的四种难度，相比以往要便利许多。

主线流程推进

第一阶段：

初始时玩家只能进入"中心"区域并游玩其中的单曲，持续演奏并完成歌曲就可以让区域水晶累积能量，基本上只要将所有单曲的 Normal 难度各完成一遍即可，此时解锁该区域的组曲，完成后便可以选择前往一个新的区域了。之后也依然是按照游玩单曲→积蓄能量→完成组曲的流程，让五大区域的水晶都重现光辉。期间会提示玩家到"事件任务"中进行"特别演唱会"，请按照提示完成即可。之后主线流程将进入第二阶段。

第二阶段：

在第二阶段的流程中，各个区域中都会解锁更多难度的任务，而我们要做的依然是通过演奏让累积的歌唱能源达标后，获得新的地区水晶。每增加一颗水晶所需要的歌唱能源都会显示在画面的左下角。第一个目标是 900000，当所有地区都达标后可取得了第二个水晶，之后前往"事件任务"中进行"挑战！超高难度组曲！"，完成后中心区域和自由模式中追加本作的 10 星隐藏曲目——终极组曲 ~ 超绝技巧暴走组曲 ~，主线流程的剧情到此也正式结束。

第三阶段：

完成主线剧情后，请继续在各个区域中积累歌唱能源，让每个区域都取得 7 颗水晶，这样便能解锁所有地区任务中所有难度的任务（每首歌 9 种难度），以及所有的事件任务。由于与奖杯取得相关，因此想要白金的玩家是必须达成的。



评价体系

地区任务中曲目过关评价与歌唱能源（VOLTAGE）相关，并不像自由模式中那样单纯依照玩家的技巧和判定情况，以 Rank Point 作为过关评价的标准。在选择任务时，右侧面板上"VOLTAGE ORDER"对应的数字，即为完成该任务所需要达到的歌唱能源值。

任务模式中的演奏界面也与自由模式中不同，并且演出中途不会因为失败而强制结束，具体差异如下：



①歌唱能源计量表：取代了自由模式中的能量槽，表示与分数相乘的倍率，初始值为 100%，成功判定带有金色光圈的音符便可提升。加成百分比则越高，则最终能够获得的歌唱能源也就越多。

②歌唱能源量表：代表当前获得的歌唱能源，演出结束时必须充满一次才算过关。不同难度下可充满的次数不同，Normal 难度下最多可充满 3 次，Extreme 难度下最多可充满 5 次，每充满一次后颜色都会发生变化。若是以最高次数完成曲目，则会给予金色的 Clear 标识，普通状态则是银色标识。

③能源量表充满次数：小太阳符号及边上的数字表示当前充满能源量表的次数，除了与 Clear 标识的颜色相关外，在演出结束后，玩家可以获得与这个数字相同数量的道具。

属性加成

本作加入的新系统，五个区域分别对应五种属性，而不同的服装和饰品也都带有各自的属性。在某个区域中挑战任务时装备上相应属性的服装和饰品，便可以得到歌唱能源的加成，加成百分比越高则在演出中获得的歌唱能源就越多，因此也就能够更容易达成过关目标。对于一些难度较高的挑战很有帮助，通过合理的搭配来弥补技巧上的不足。

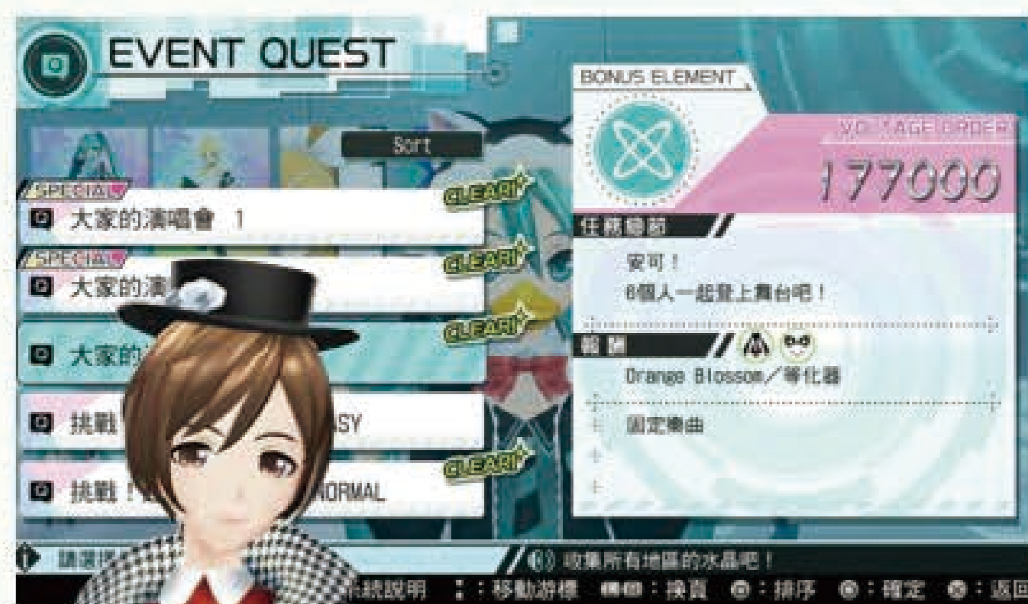
属性加成分为三个部分，穿上对应属性的服装即可提升20%，装备对应属性的饰品也可以获得加成，而根据饰品间的组合，还有可能产生特别的加成效果。这三个部分叠加后，便是玩家最终能够额外获得的歌唱能源的加成比例。



事件任务

在地区任务累积歌唱能源收集水晶的过程中，会触发不同的事件任务，并集中收录于此，玩家可以在任意时间点反复挑战。

事件任务又分为单首曲目的普通任务，以及可以连续游玩3首曲目的特别演唱会（任务左上角有SPECIAL标记，且3首曲都会做节选）。每个事件任务在选择界面右侧介绍面板上，都会清楚地显示限制条件、完成报酬以及过关所需要达到的歌唱能源目标，玩家必须按照要求选择歌曲、服装和饰品。



事件任务的报酬中有特殊服装可以取得，玩家可以在报酬一栏中确认，不过并不是完成后即可获得，也需要在演出中成功完成Chance time并变身才行。想要白金的玩家请务必完成所有的事件任务，并达成Chance time。

礼物

礼物分为“食物”、“玩具”、“家具”、“音乐”和“嗜好品”五大种类，玩家可以自由选择并赠送给当前的角色，送出的礼物则会被摆放在房间中。



本作提升角色的好感度不再与“摸头”相关，完全依赖于礼物系统，不同角色依然都有着各自对礼物的偏好。收到喜欢的礼物时好感度会上升，反之则会下降。具体可参阅下文中给出的“各角色礼物喜好表”。

除了主动送礼之外，在地区任务中每玩五首歌便会触发一次随机事件。角色会向玩家索要礼物，并会给予一定的提示，我们需要从对话中推断出相应的礼物种类并送出，从而提升好感度。比如“肚子饿了”便送出食物道具，“唱歌累了”便送出玩具类，更具体的像是“想要海报”等等，本身就已经十分明确了。

各角色礼物喜好

食物类

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
蔬菜汁	↑↑	×	↑	↑	↑	↑
牛奶	×	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
冰激林哈密瓜汽水	↑	↑	×	↑↑	↑↑	↑
柳橙汁	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑↑
冰咖啡	×	×	↑	↑↑	↑	↑
哈密瓜汽水	↑↑	↑	×	↑	↑	×
i CUP 套组	↑	↑	×	↑↑	↑	↑↑
提神饮料	↑	↑	↑	↑↑	↑↑	↑↑
茶具组合	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
章鱼烧	↑	↑	×	↑↑	↑	↑↑
肉包	↑	↑↑	↑↑	×	↑↑	↑
汉堡	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
披萨	×	×	↑↑	↑↑	↑↑	↑
意大利面	↑↑	↑	↑	×	↑	↑↑
蛋包饭	↑↑	↑↑	↑	↑↑	↑	↑↑
烤鸡葱串	↑↑	↑	×	×	↑	↑
鲔鱼寿司	↑	×	↑↑	↑↑	↑↑	↑
义式鲔鱼生鱼片	×	↑	↑	↑↑	×	↑
什锦火锅	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
碗面组合	↑	↑	↑	↑↑	↑↑	↑
七轮炉烤肉	↑	×	×	↑	↑↑	↑
马卡龙	↑	↑	×	↑↑	↑	↑↑
饼干	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
甜甜圈	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
鲷鱼烧	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
草莓刨冰	↑	↑	↑	↑↑	↑↑	↑
糖果屋	↑	↑↑	↑	↑↑	↑	↑
泡芙塔	↑↑	↑↑	↑	↑	×	↑↑
橘子果冻	↑	↑↑	↑	↑↑	↑	↑
香蕉马芬	↑	↑	↑↑	↑	↑	×
杯装冰激凌	↑	↑	↑	×	↑↑	↑
10层冰激凌	×	↑↑	↑↑	↑	↑↑	↑
一口巧克力	↑	×	×	↑	↑	↑↑
罐装糖果	↑↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
蛋糕组合	↑↑	↑	×	↑	×	↑

玩具类

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
模型MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
模型RIN	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
模型LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
模型LUKA	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
模型KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
模型MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
会动的小初音未来	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
MIKUDAYO摆饰品	↑↑	↑↑	×	↑	×	↑
熊玩偶	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
兔子玩偶	↑	↑↑	↑	↑↑	↑	↑
猫玩偶	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑↑
羊毛毡娃娃（小初音未来）	↑↑	↑	↑	×	×	↑↑
羊毛毡娃娃（章鱼LUKA）	↑	×	×	↑↑	↑↑	↑

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
羊毛毡娃娃（SHITEYAN'YO）	×	↑	↑↑	↑	↑↑	×
羊毛毡娃娃（RIN幼虫）	×	↑↑	↑↑	×	↑	↑
羊毛毡娃娃（幽门螺旋MIKU）	↑	↑	↑	↑↑	×	↑
羊毛毡娃娃（油门螺旋RIN）	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	×
鲔鱼抱枕	↑	↑	↑	↑↑	×	↑
整人时钟	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
沙包	↑	↑↑	↑↑	↑	×	↑
积木	↑	↑	↑↑	↑	×	↑↑
逗猫棒	↑	↑↑	↑↑	↑	×	↑
俄罗斯娃娃	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
葱脱逃！	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	×
玩具锤	↑	↑↑	↑↑	×	↑	×
纸扇	×	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
葱剑	↑↑	↑	↑↑	×	↑	×
整人箱	×	↑↑	↑↑	×	↑	↑
魔术大礼帽	↑	↑	↑↑	×	↑↑	↑
抽签组合	↑	↑↑	↑↑	×	↑	↑
玩具钓竿	↑	↑	↑	↑↑	↑↑	×
掌上游戏机	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	×
次时代游戏机	↑	↑↑	↑↑	×	↑	×
迷你通车（红）	↑↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
迷你痛车（紫）	↑	↑	↑	↑↑	↑↑	↑↑
迷你压路机	↑	↑↑	↑↑	↑	×	×
PJD AC外箱	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
团扇	×	↑↑	↑↑	×	×	↑
彩球	↑↑	↑↑	×	↑	×	↑
RIN`LEN球拍	↑	↑↑	↑↑	×	↑	↑
篮球架	↑	↑↑	↑↑	↑	×	↑
标靶	↑↑	↑	↑	×	↑	↑↑
脚踏车	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
敲击不倒翁–MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
敲击不倒翁–RIN	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
敲击不倒翁–LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
敲击不倒翁–LUKA	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
敲击不倒翁–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
敲击不倒翁–MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑

家具类

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
玻璃提灯	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
毛线篮	↑	↑	×	↑↑	×	↑↑
盆栽	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
闹钟	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
料理计时器	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	×
黑色转盘电话	×	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
小型电视	↑	↑↑	↑↑	×	↑	↑
微波炉	↑↑	↑	↑	×	↑	↑↑
冰箱	↑	×	↑	↑↑	↑↑	↑
洗衣机	↑	↑	×	↑↑	↑	↑↑
电风扇	↑	×	×	↑	↑↑	↑↑
盔甲（金）	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
盔甲（银）	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
景观植物	↑↑	↑	×	↑↑	↑	↑
苹果树	↑↑	↑	×	↑↑	↑	↑
仙人掌	↑↑	↑	×	↑↑	↑	↑
图腾柱	×	↑	↑↑	↑	↑↑	×
木制长椅	×	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
摇摇马	↑	↑↑	↑↑	×	↑	×
油钱箱	↑	×	↑	↑↑	↑↑	↑
章鱼壶	↑	×	↑	↑↑	↑	↑↑
葱箱	↑↑	↑	↑	↑	↑	×
电子看板	↑↑	×	×	↑	↑	↑
宝藏地图	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	×
软木板	↑	↑	↑	↑↑	×	↑↑
花圈	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
熊的挂饰	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
鹿的挂饰	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
RIN・LEN连雏偶娃娃	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
MIKU晴天娃娃	↑↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
倒MIKU晴天娃娃	×	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
七夕装饰	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	×
夏日沙滩排球	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	×
赏月组合	↑	↑↑	↑↑	×	↑	↑
万圣节灯笼	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	×

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
圣诞节袜子	↑↑	↑	↑	↑↑	×	↑
KAITO的雪人	↑	↑	↑↑	×	↑↑	↑
角色贴纸–MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
角色贴纸–RIN	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
角色贴纸–LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
角色贴纸–LUKA	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
角色贴纸–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
角色贴纸–MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
海报–MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
海报–RIN	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
海报–LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
海报–LUKA	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
海报–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
海报–MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
特别海报–MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
特别海报–RIN	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
特别海报–LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
特别海报–LUKA	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
特别海报–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
特别海报–MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
挂旗–初音未来	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
挂旗–镜音铃	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
挂旗–镜音连	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
挂旗–巡音流歌	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
挂旗–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
挂旗–MEIKO	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
挂旗–小初音未来	↑↑	×	↑	↑	×	↑↑
挂旗–SHITEYAN'YO	↑	↑	×	↑↑	↑↑	↑
挂旗–章鱼LUKA	×	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	×
挂旗–RIN幼虫	×	↑	↑↑	×	↑	↑
T恤–MIKU	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
T恤–RIN	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
扇子–LEN	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
T恤–LUKA	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
扇子–KAITO	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
亲卫队外袍	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑

音乐类

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
直立式麦克风	↑↑	↑	↑	×	↑	↑↑
手持麦克风（黑）	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
手持麦克风（银）	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑↑
歌唱乐谱	↑↑	×	↑	↑	↑↑	↑↑
发声练习参考书	↑↑	↑	↑	↑↑	↑↑	↑
卡拉OK套组	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑↑
演唱会专用荧光棒（绿）	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
演唱会专用荧光棒（橘）	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
演唱会专用荧光棒（黄）	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
演唱会专用荧光棒（粉）	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
演唱会专用荧光棒（蓝）	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
演唱会专用荧光棒（红）	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
吉他（白）	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	×
吉他（黑）	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	×
贝斯	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
键盘	↑	↑	×	↑↑	↑	↑↑
小鼓	↑	↑	↑↑	×	↑	↑↑
小提琴	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑↑
大提琴	↑	×	×	↑	↑↑	↑↑
大鼓	↑	↑↑	↑↑	×	↑	×
康加鼓	↑	↑↑	↑	↑	↑↑	×
口风琴	↑	↑↑	×	↑↑	↑	↑
木琴	↑↑	↑↑	↑	↑	×	↑
沙锤	↑↑	↑↑	×	↑	↑	↑
铃鼓	↑	↑	↑↑	↑↑	↑	×
喇叭	×	↑↑	↑↑	↑	×	↑
扩音器	↑	×	↑↑	↑	↑↑	↑
吉他扩音器	↑	×	↑↑	↑	↑↑	↑
壁挂式扬声器	↑	×	↑↑	↑	↑↑	↑
混音器	↑	×	↑↑	↑	↑↑	↑
节拍器	↑↑	×	↑	↑↑	↑	↑
旧式收音机	×	↑	↑	↑↑	↑	↑↑
点歌机	↑↑	×	↑	↑↑	↑	↑↑

嗜好品类

道具名	MIKU	RIN	LEN	LUKA	KAITO	MEIKO
向日葵	↑	↑↑	↑↑	↑	↑	↑
郁金香	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
玛格丽特	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑↑
挂轴（大宇宙歌姬）	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
挂轴（九分九RIN）	↑	↑↑	↑	↑	↑	↑
挂轴（LEN爱成就）	↑	↑	↑↑	↑	↑	↑
挂轴（语言精通）	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
挂轴（最贵）	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
挂轴（冰激凌V3）	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
挂轴（官方在恶搞）	↑	↑	↑	↑	↑↑	↑
挂轴（真的是天使喔）	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
挂轴	↑	↑	↑	↑	↑	↑↑
挂轴（在这里相遇算你第39年）	↑↑	↑	↑	↑	↑	↑
场景布置（中心）	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
场景布置（俏皮）	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
场景布置（酷炫）	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
场景布置（艳丽）	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
场景布置（混沌）	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
素描簿	↑↑	↑	×	↑↑	↑	×
设计书	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
书法用宣纸	↑	×	↑	↑↑	↑↑	↑
猜谜组合	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
指南针	↑	↑	↑↑	↑	↑↑	×
天文望远镜	↑	↑	↑	↑↑	↑	↑↑
金鱼鱼缸（红金鱼）	↑	×	↑	↑↑	↑	↑↑
金鱼鱼缸（黑金鱼）	×	↑	↑↑	↑	↑↑	↑
金鱼鱼缸（白金鱼）	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
米俵	↑	↑	↑	×	↑↑	↑↑
调理器具	↑↑	↑↑	↑	↑	↑	×
烤盘	↑↑	↑	↑	↑	↑↑	×
锅子	↑	↑	↑	↑	↑	↑
冰激凌制造机	↑↑	×	↑	↑	↑↑	↑
一朵玫瑰	↑	↑	↑	×	↑↑	↑↑
编织品	↑↑	↑	↑	↑↑	↑	↑
单眼相机	↑	×	×	↑↑	↑	↑↑
花瓶（绿）	↑↑	↑	↑	↑	↑	×
花瓶（黄）	↑	↑↑	↑↑	↑	×	↑
花瓶（粉红）	↑	↑	×	↑↑	↑	↑

礼物事件

赠送礼物后触发的礼物事件与奖杯相关，并且触发过一次后就不会再次重复，随机性大大降低。触发礼物事件所需要的物品，以及可以获得该物品所对应的曲目如下：

注意：礼物事件必须是玩家主动赠送才能触发，在随机事件中因角色的需求而赠送则无效。



ミク　初音ミク オリジナル

ありがとう！
大切にしますね。

食物类

礼物	出现曲目
冰淇淋汽水	《爱Dee》、《Strangers》
哈密瓜汽水	《终极组曲》、《混沌组曲》
柳橙汁	《脑内革命Girl》、《Streaming Heart》
冰咖啡	《羡妒的独角戏》、《俏皮组曲》
马卡龙	《Satisfaction》、《酷炫组曲》
鲷鱼烧	《爱Dee》、《初始组曲》、《拼凑的断音》
甜甜圈	《海百合海底谭》
饼干	《爱Dee》、《海百合海底谭》
鲔鱼寿司	《混沌组曲》、《圣枪爆裂Boy》
蛋包饭	《Raspberry*Monster》、《Strangers》
肉包	《恋爱裁判》、《巴比伦》
章鱼烧	《Lost One的号哭》、《爱Dee》
七轮炉烤肉	《Mrs.Pumpkin的滑稽梦境》、《Satisfaction》
蛋糕组合	《脑内革命Girl》、《酷炫组曲》
茶具组合	《Calc.》、《艳丽组曲》
什锦火锅	《混沌组曲》、《酷炫组曲》
碗面组合	《圣枪爆裂Boy》、《Strangers》、《脑内革命Girl》
生日蛋糕MIKU	《爱Dee》、《恋爱裁判》
生日蛋糕RIN・LEN	《爱之诗》、《SLoWMoTIoN》
生日蛋糕RUKA	《海百合海底谭》、《Amazing Dolce》
生日蛋糕KAITO	《Raspberry*Monster》、《拼凑的断音》
生日蛋糕MEIKO	《脑内革命Girl》、《LOL》

玩具类

礼物	出现曲目
熊玩偶	《SLoWMoTIoN》、《最初的声音》
兔子玩偶	《LOL》、《海百合海底谭》
猫玩偶	《酷炫组曲》、《女忍者也想谈恋爱》
纸扇	《Lost One的号哭》、《海百合海底谭》
整人箱	《圣枪爆裂Boy》、《Satisfaction》
积木（2种）	《Mrs.Pumpkin的滑稽梦境》、《红一叶》
沙包（2种）	《卑怯战队うろたんだ–》、《LOL》
模型MIKU	《SLoWMoTIoN》、《最初的声音》
模型RIN	《巴比伦》、《女忍者也想谈恋爱》
模型LEN	《Amazing Dolce》、《Streaming Heart》
模型RUKA	《脑内革命Girl》、《Calc.》
模型KAITO	《Lost One的号哭》、《卑怯战队うろたんだ–》
模型MEIKO	《爱之诗》、《圣枪爆裂Boy》
葱逃脱	《爱之诗》、《脑内革命Girl》
玩具锤	《巴比伦》、《LOL》、《Calc.》
魔术大礼帽（7种）	《Amazing Dolce》、《Calc.》
团扇	《红一叶》、《Strangers》
彩球	《爱Dee》、《女忍者也想谈恋爱》
标靶（2种）	《拼凑的断音》、《罪的名字》
抽签组合（3种）	《Mrs.Pumpkin的滑稽梦境》、《拼凑的断音》
掌上游戏机	《爱之诗》、《SLoWMoTIoN》
敲击不倒翁MIKU（2种）	《酷炫组曲》、《俏皮组曲》、《卑怯战队うろたんだ–》
敲击不倒翁RIN（2种）	《Mrs.Pumpkin的滑稽梦境》
敲击不倒翁LEN（2种）	《脑内革命Girl》、《Amazing Dolce》
敲击不倒翁RUKA（2种）	《Satisfaction》、《艳丽组曲》、《女忍者也想谈恋爱》
敲击不倒翁KAITO（2种）	《Calc.》、《终级组曲》、《罪的名字》
敲击不倒翁MEIKO（2种）	《初始组曲》、《终级组曲》、《Amazing Dolce》

嗜好品

礼物	出现曲目
书法用宣纸（6种）	《Calc.》、《卑怯战队うろたんだ–》
素描簿（12种）	《初始组曲》、《终极组曲》
米俵（3种）	《SLoWMoTIoN》、《Strangers》
一朵玫瑰（2种）	《Strangers》、《Streaming Heart》
向日葵	《Mrs.Pumpkin》、《红一叶》
郁金香	《终极组曲》、《艳丽组曲》
玛格丽特	《最初的声音》、《Amazing Dolce》
调理器具（3种）	《圣枪爆裂Boy》、《爱之诗》
花瓶（绿）	《罪的名字》、《艳丽组曲》
花瓶（黄）	《最初的声音》、《SLoWMoTIoN》
花瓶（粉）	《终极组曲》、《Satisfaction》
金鱼鱼缸（红）	《Calc.》、
金鱼鱼缸（黑）	《脑内革命Girl》、《红一叶》
金鱼鱼缸（白）	《Streaming Heart》、《LOL》
编织品（3种）	《爱Dee》、《Streaming Heart》
烤盘（6种）	《红一叶》、《Satisfaction》
猜谜组合（10种）	《红一叶》、《爱之诗》、《爱Dee》
单眼相机	《初始组曲》、《恋爱裁判》

家具类

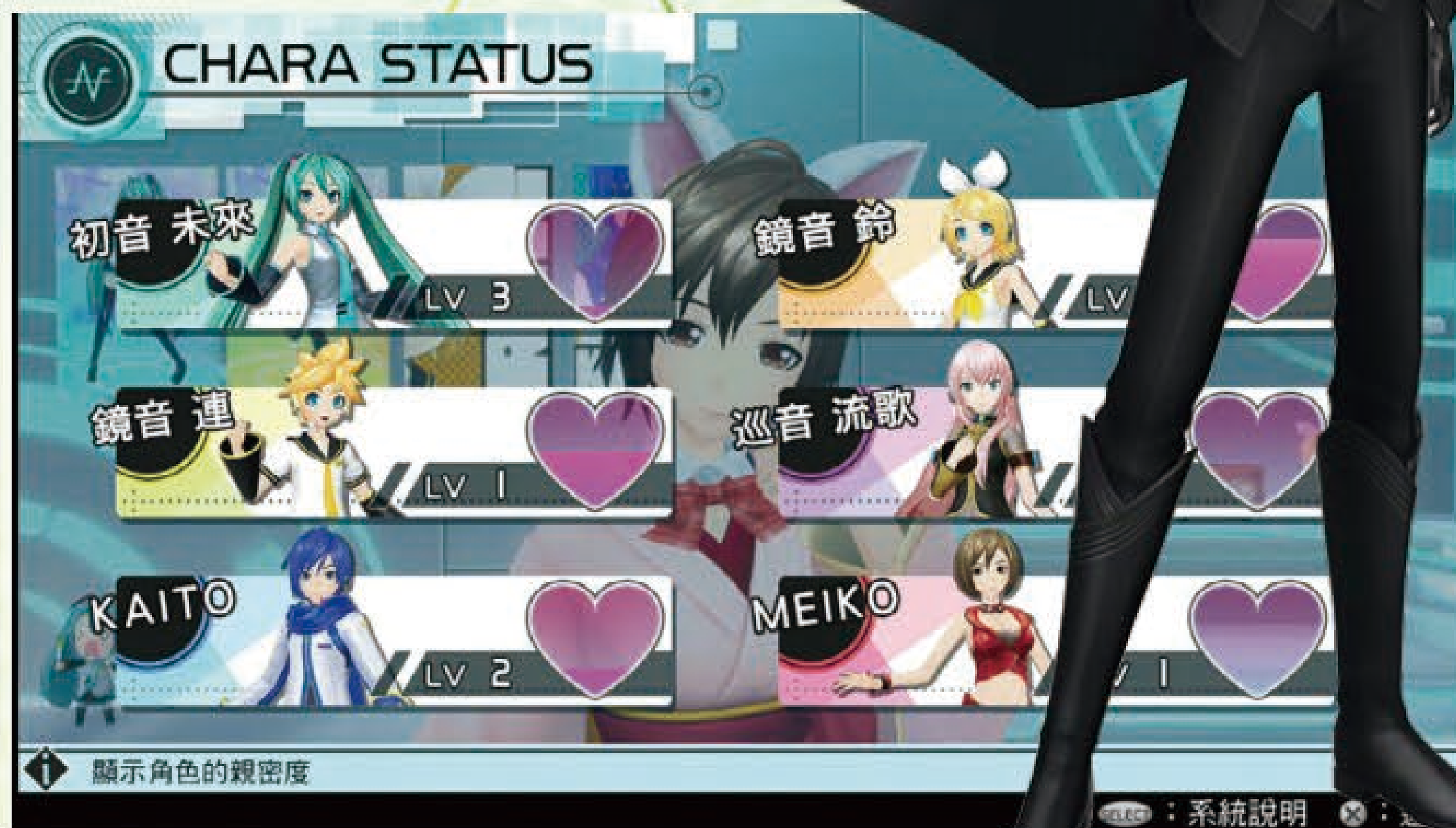
礼物	出现曲目
图腾柱	《海百合海底谭》、《卑怯战队うろたんだ–》、《拼凑的断音》
景观植物	《初始组曲》、《脑内革命Girl》、《恋爱裁判》
油钱箱（2种）	《初始组曲》、《脑内革命Girl》
盔甲（金）	《爱之诗》、《酷炫组曲》、《Amazing Dolce》
盔甲（银)	《艳丽组曲》、《Satisfaction》

音乐类

礼物	出现曲目
歌唱乐谱	《爱之诗》、《Lost Oneの号哭》
沙锤	《俏皮组曲》、《Amazing Dolce》
铃鼓	《Calc.》、《卑怯战队うろたんだ–》
喇叭	《爱Dee》、《恋爱裁判》
吉他（白）	《Satisfaction》、《海百合海底谭》、《羡妒的独角戏》
键盘	《Raspberry*Monster》、《俏皮组曲》、《海百合海底谭》
直立式麦克风	《俏皮组曲》、《恋爱裁判》、《羡妒的独角戏》
小鼓	《罪的名字》、《艳丽组曲》、《恋爱裁判》
康佳鼓	《LOL》、《爱Dee》、《Lost Oneの号哭》
吉他扩音器	《混沌组曲》、《酷炫组曲》、《红一叶》

确认亲密度

六名角色当前的亲密度可以在此确认，有关提高亲密度的方法可以参考“礼物”部分。亲密度越高，在 Live 任务模式中也能积累更多的歌唱能源。



相簿

相簿分为“事件收藏”和“视觉资料库”两个部分。

事件收藏：所有触发过的事件任务都会收录于此，包括“剧情事件”、“任务事件”、“亲密度事件”、“礼物事件 1”、“礼物事件 2”和“庆祝事件”六个大类，玩家可以反复观看。

视觉资料库：系列传统的插图收集。不过本作不再是通过刷 Loading 画面随机获得，而是通过完成地区任务取得，因此不再需要靠运气成分了。

插图一共有 33 张，前 2 张只要将剧情通过一遍即可获得，第 3 张“パッケ－ジジビョアル”只要完成事件任务“挑战！超高难度组曲！”（Easy、Normal 均可）便可获得。其余 30 张分别对应 30 首歌曲的封面图，只要在每个区域完成所有曲目 Hard 或以上难度的任务就可全部解锁。



自由模式

玩家可以自由选择喜欢的歌曲进行游玩，但该模式不再与曲目解锁相关。只要在地区任务完成相应曲目的 Normal 难度后，便会在自由模式中解锁该曲目的全部四个难度，节省了大量时间。

后台准备

选择曲目后在“后台准备”中，和以往一样可以更换角色、服装模组和饰品等，并且在本作中还可以设定演出舞台（STAGE）和变身后的角色装扮（CHANGE）。其中变身可以是由玩家指定，或是让系统随机选择，放空的话则默认关闭变身演出。另外，如果已经取得了该曲目中所有角色的对应服装，则可以在右侧“角色选单”中选择“建议套组”，而保存好的预设套组或者随机套组等，也在此设定。



分数及评价

自由模式中曲目的分数计算及评价体系和系列过去的作品基本保持一致，按照 Rank Point 进行评定，达到 80% 才算过关。不存在地区任务中"元素"和"歌曲能量"的概念，服装和饰品所带有的"技能"也没有效果，因此不会对评分产生任何加成效果，依然需要靠玩家的硬实力。

评价	条件
Perfect	所有音符的判定都在Fine以上
Excellent	Rank Point达到95%
Great	Rank Point达到90%
Standard	Rank Point达到80%
Cheap	Rank Point在80%以下，视为演奏失败

道具

道具依然分为帮助道具（Help Item）和挑战道具（Challenge Item）两个大类，每次最多可叠加三种（帮助道具和挑战道具不能混合叠加）。不过种类上则进行了修改，使用道具也不会有任何的消耗。

帮助道具

名称	作用
安全判定	cool、fine、safe的判定时机变得比较宽松
双重杀手	不会出现双手同时押的谱面
星星切换	星星音符可以使用L键/R键进行判定

挑战道具

名称	作用
慢速目标	谱面符号出现时间变晚
COOL大师S	fine和safe的判定也会减少能量槽，且能量槽减半
隐藏标记	音符在抵达判定前消失
高速标记	音符飞入速度加快
缩小标记	谱面符号变得很小
浮动标记	音符不规则地飞入
恐慌标记	音符飞入方向变得分散

演唱会编辑模式

需要先前往 PS 商店中下载该模式的数据包后才可以使用，分为"演唱会编辑"和"演唱会鉴赏"。

在"演唱会编辑"中，玩家可以建立新的档案或是切换到右侧"SAMPLE DATA"中保存一个官方范例进行修改。需要注意的是，本作这个所谓的"演唱会编辑"和以往作品中的编辑模式有很大的不同，玩家能做的仅仅只是修改"舞台演出"、"单镜演出"、"灯光"和"镜头"四个部分，并不能自由创作角色的舞蹈动作，也无法选择游戏以外的其他曲目。简单点来说，玩家更像是在扮演演唱会的导演，而非以往那样的 PV 创作者，自由度和可玩性都大不如前，惟一的优点大概就是比较简单易上手吧。



另外，本作也取消了上传分享的功能，因此自己编辑好的 PV 就只能在"演唱会鉴赏"里孤芳自赏一番，实在是有点鸡肋。

奖杯攻略

奖杯总数	31	铜杯	10	银杯	15	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	80~90小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

和前作相比，本作的白金并不算非常简单，尤其是"事件大师"中需要玩家收集所有的服装模组，以及将地区任务中所有曲目的挑战都完成一遍，前者尚且可以到 PS 商店中直接购买解锁码，后者便比较考验玩家的硬实力了，如果是不太擅长音乐游戏的玩家可以借助一些特殊的服装技能并多多练习。而令人高兴的是，好感度提升、礼物事件和插画收集等不再像以前的作品那样充满随机性。不过即便如此，由于有"取得全部区域的 7 颗水晶"这种流程奖杯，外加随机刷服装的设定，白金所需要的时间依然在 90 小时左右，想要节省时间的话则可以考虑购入全服装和全饰品的解锁码，能够有效缩减 10 小时以上的时间。

白金路线



奖杯大师



白金

取得条件： 获得其他所有的奖杯



恭喜完成！



金杯

取得条件： 在主线剧情的第二阶段，将五个地区的歌唱能源都累积到90万（均取得了两颗水晶）后，解锁事件任务"挑战！超高难度组曲！"，完成Easy或者Normal难度后通关，看完Staff表即可



水晶的辉芒



金杯

取得条件： 五个区域都获得到7个水晶，也就是每个区域的歌唱能源都累积到150万，不停的刷刷刷即可。尽量装备区域对应元素的服装和饰品，获得较高的加成效果，并通过连击奖励，一定时间自动提升歌唱能源计量等技能，来达到快速积累的效果



1000万歌唱能源



金杯

取得条件： 累积获得1000万的歌唱能源



事件大师



金杯

取得条件： 完成游戏中的所有种类的事件，具体完成度可在相簿→事件收藏中查阅

奖杯说明： 比较考验技巧和耐心的一个奖杯，具体事件如下：

1、剧情事件： 需要每个区域都取得7颗水晶才能全部触发。

2、任务事件： 完成所有的事件任务且取得其中所有的服装报酬。

3、好感度事件： 每名角色的好感度都达到10级。

4、庆祝事件： 前两个庆祝事件为全服装收集和完成所有的地区任务，剩下6个则是分别在角色生日当天送出生日蛋糕。

完成所有地区任务：

白金过程中最大的难点，当每个区域都取得 7 颗水晶后，区域任务中每首歌曲都会有 9 种挑战，虽然只要求取得银色 Clear 即可，但是 EX 难度下又带有各种特效的挑战颇有难度，不过也有比较讨巧的解决办法：首先在事件任务中取得带有"基准破坏"这一技能的服装，穿上后可以消除



带有"消除基准"技能的服装，可以消除特殊谱面效果。



地区任务中所设置的特殊谱面效果，这样难度大大降低，取得银色 Clear 也就容易许多。如果是普通的 EX 谱面觉得有难度，比如《终极组曲》等，就尽量使用提升能源加成的技能和饰品搭配，因为地区任务中演奏不会中断，只要最终的能源能达标即可。

5、礼物事件：参考前文中的礼物事件部分。

上级玩家（金杯）
取得条件：自由模式中全曲目Hard难度通关

舞台大师（银杯）
取得条件：收集所有的舞台，剧情流程走一遍即可达成

房间大师（银杯）
取得条件：收集所有的房间主题，完成所有的事件任务后集齐

礼物大师（银杯）
取得条件：收集所有种类的礼物，基本上每个区域都取得7个水晶后便可集齐

插图大师（银杯）
取得条件：收集33张插图，前2张只要将剧情通过一遍即可获得，第3张完成事件任务“挑战！超高难度组曲！”后获得。其余30只要在地区任务中所有曲目Hard或以上难度便全部解锁

MIKU爱好者（银杯）
取得条件：MIKU好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

RIN爱好者（银杯）
取得条件：RIN好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

LEN爱好者（银杯）
取得条件：LEN好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

LUKA爱好者（银杯）
取得条件：LUKA好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

KAITO爱好者（银杯）
取得条件：KAITO好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

MEIKO爱好者（银杯）
取得条件：MEIKO好感度达到MAX，参考前文中的礼物好感度对照表

水晶的私语（银杯）
取得条件：5个区域均获得5个水晶

水晶的眨眼（银杯）
取得条件：5个区域均获得6个水晶

100万歌唱能源（银杯）
取得条件：累积获得100万的歌唱能源

中级玩家（银杯）
取得条件：自由模式中全曲目Normal难度通关

影像导演（银杯）
取得条件：自由模式中的鉴赏演唱会，观看完所有曲目

欢迎来到DIVA!（铜杯）
取得条件：SUB→设置中完成教学模式

第一次的特别演唱会（铜杯）
取得条件：在“事件任务”中完成第一次特别演唱会（SPECIAL标记）

水晶的一瞬光芒（铜杯）
取得条件：5个区域均获得1个水晶

水晶的闪烁光芒（铜杯）
取得条件：5个区域均获得2个水晶（每个区域累积歌唱能源达到90万）

水晶的摇曳光芒（铜杯）
取得条件：5个区域均获得3个水晶（每个区域累积歌唱能源达到110万）

水晶的悸动光芒（铜杯）
取得条件：5个区域均获得4个水晶（每个区域累积歌唱能源达到120万）



喜欢任务（铜杯）
取得条件：在“MAIN”的“事件任务”中，完成10个任务后解锁

挑战者（铜杯）
取得条件：在自由模式中的任意曲目中，同时装备三种挑战道具并过关

伙伴就是你（铜杯）
取得条件：在“MAIN”的“后台准备”中，更换服装模组累积十次，注意每更换一次都要退到主界面才算

摄影师（铜杯）
取得条件：在“人物照片”中拍照10次并退出



GUNDAM BREAKER 3

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam
ガンダムブレイカー

作为PS4平台真正意义上的第一部《高达》游戏，虽然游戏的基盘大部分沿用自前作《高达破坏者2》，本作的素质与前作相比有过之而无不及，60帧的流畅战斗保证了操作的爽快度，数量众多的登场机体和更加自由的编辑要素足以让各位模型爱好者们把想象空间进一步扩大化。

文 秋沙雨 美编 香山

PS4 PSV

高达破坏者3	BNEI	动作
GUNDAM BREAKER 3		中文版
2016年3月3日	本地1人、本地局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：全年龄
下载版售价为售价为PS4：509港币、PSV：429港币		对应交叉存档

游戏小贴士

在游戏开始时玩家可以自由切换台版翻译（钢弹）与港版翻译（高达），本文的译名采用港版翻译。

本作的中文版与日文版存档共通，除了机体名字会乱码之外不会有任何问题，不同语言版本在不同服务器里也能够使用在线功能，例如中文版的游戏放在日服的PSN账号里使用的话也是可以登陆多人游玩柜台，不过不能够直接跨服联机对战。

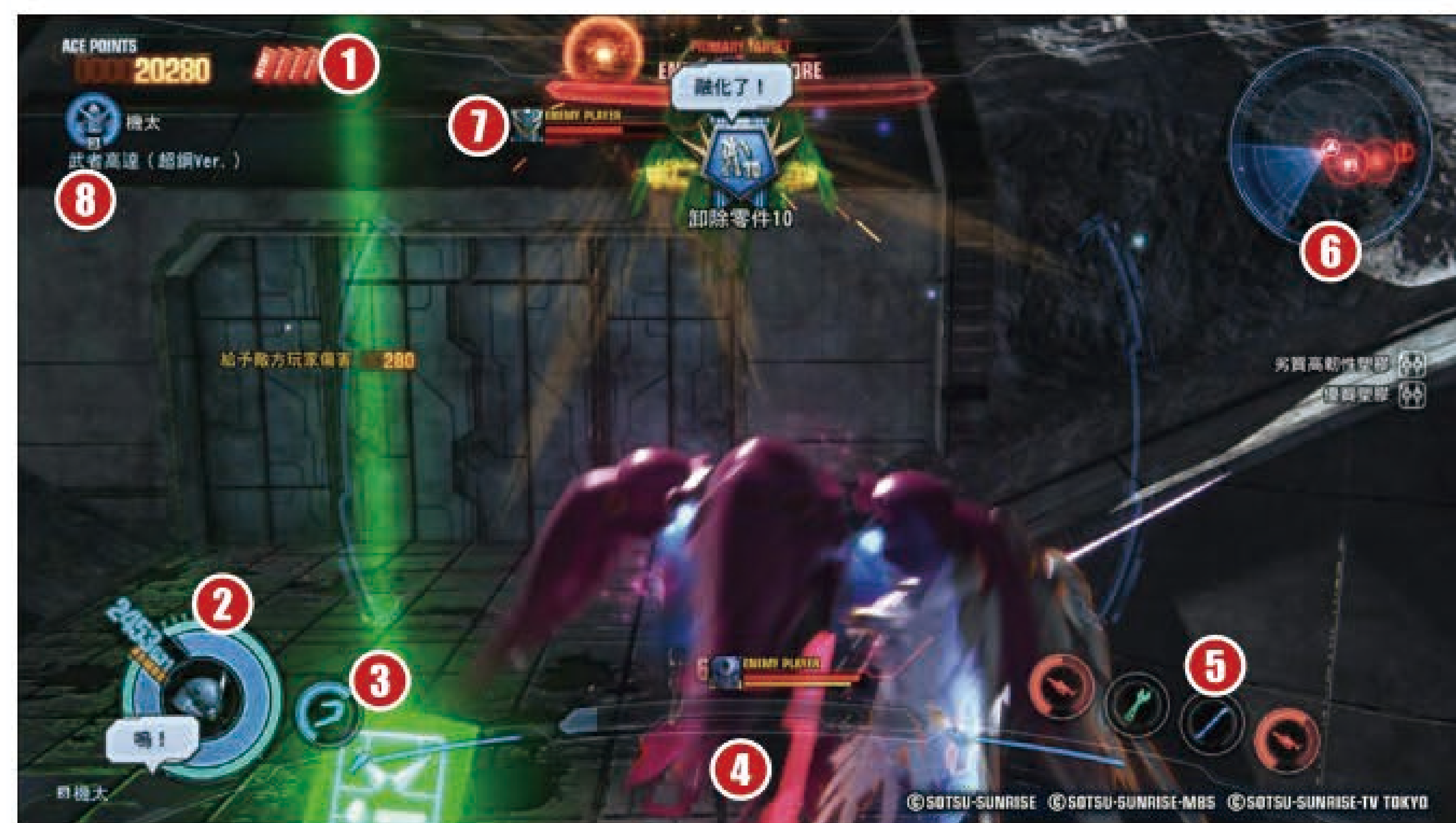
PS4和PSV之间的存档继承通过设置页面（START/OPTION键打开）的“Cross-Save”功能进行上传和下载，存档上传或下载之后的15分钟内无法连续执行相关操作。

两个机种之间无法进行跨机种的在线联机。



系统

界面说明



1	王牌点数与重试券
2	玩家的生命值（或者目前所用外置武器的生命值）与冲刺量表
3	目前所选择的选择性装备以及残弹量
4	觉醒量表
5	EX动作列表
6	雷达
7	目前锁定的敌机信息，红色为生命值耐久值、蓝色为盾牌量表、黄色为机会量表
8	队友的ID与生命值

操作说明



PS4 版的操作类型有 7 种，PSV 版的操作类型有 6 种。本文默认以第 1 类型作为基本操作。

PS4	PSV	功能
R2	L	切换类型 / 射击攻击
R1	R	切换类型 / 防御 / (按住 + ○ / □ / △ / ×) 发动动作
R1+R2	R+L	使用盾牌武装或者展开防御力场
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转动镜头 / (锁定模式下) 切换目标
方向键	方向键	选择 / 切换选择性装备
○	○	确定 / 使用选择性装备
×	×	取消 / 跳 / 推进 / 受身
□	□	轻攻击 / 救助同伴
△	△	重攻击
OPTIONS	START	打开菜单 / (长按) 任务出击
触碰板	SELECT	打开对话菜单
往上划触碰板	长按 SELECT	进行文字输入聊天
L2	触屏 (左下角)	切换射击模式
L1	触屏 (右下角)	切换锁定模式
R3	触屏 (左上角)	切换救援模式
L3+R3	触屏 (下方)	进入觉醒模式 / 使用爆发动作

EX 动作

各武器以及部分机体部件都会有自带的 EX 动作，其中武器的 EX 动作基本都是共通的，一种武器的初始 EX 动作有两种，在将熟练度练上去之后还能够拿到升级版的 EX 动作。和前作不同，本作的 EX 动作在进入战斗之后不能马上使用，需要先积攒 EX 槽之后等右下角的 EX 动作图标变成蓝色了。除了回复类和辅助类的 EX 槽可以随着时间的流逝回复之外，绝大多数 EX 槽都需要通过攻击敌人或者受到敌人攻击来进行回复，通过部件合成等手段可以提高 EX 槽的积攒效率。

当 EX 动作的熟练度练至★之后，哪怕机体不装备所要求的武器或者部件，也能够使用该 EX 动作。



盾牌武装 / 防御力场



在装备各类盾牌时根据盾牌的不同，玩家可以使用各种盾牌武装或者防御力场，按下 R1+R2 键 (L+R 键) 就能够进行使用，盾牌武装的 DPS 也可以通过部件合成来增加。

选择性装备

选择性装备是使用方向键来进行切换的装备，按○键就能够使用。

选择性装备分成两种，一种是通过任务奖励或者商店购买的道具类，这类装备在每场战斗都有使用次数限制，任务结束后次数会再次回复，所以不需要重复购买或者重复刷任务，这类道具能够进行回复、妨碍敌人或者进行特殊攻击等等。

另一种则与玩家装备的部件有关，例如装备刹帝利手臂时能够装备浮游飞翔炮，装备 GN-X 的 GN 盾牌时就能够使用 GN 力场等等，这类装备有一些是可以无限使用的，例如次元霸王流拳法或者刀剑攻击，而另外一些则是需要经过一段冷却时间之后才能够继续使用，例如长距离激光炮或者 GN 力场等等。部分选择性装备按一下○键和长按○键时的攻击效果也是不一样的，有时候按一下○键的攻击不会因为选择性装备槽进入冷却时间而变得无法使用。



觉醒模式与爆发动作



在战斗里攻击敌人之后就会积攒觉醒量表，当屏幕下方的觉醒量表积攒满并变成红色之后，按下 R3+L3(碰触屏幕下方) 就能进入觉醒模式，在觉醒模式下玩家的选择性装备、EX 动作等槽的积攒速度会加快，生命值还能够自动回复。

在觉醒模式里再次按下 R3+L3 (碰触屏幕下方) 的话就能够使用爆发动作。爆发动作能够在装备页面里设置，装备不同的机体部件能够使用不同的爆发动作。和 EX 动作一样，爆发动作也有熟练度设定，熟练度练至★之后，不装备所要求的部件也能够使用该部件附带的爆发动作。

武器介绍

在本作里各武器的基本攻击都有区别，通过战斗或在商店里购买获得的相同类型同种武器的△键与□键攻击都会有所不同。

在一周目剧情后期，玩家就有几率能够获得附带额外伤害的武器，额外伤害包括：附加伤害 (增加伤害值) 、火属性伤害 (增加伤害值和爆炸效果) 、溶解属性伤害 (增加伤害值和零件卸除几率，并有一定几率让敌人陷入生命值不断减少的溶解效果) 、雷属性伤害 (增加伤害值和零件拆卸几率，并有一定几率让敌人陷入麻痹效果) 、冰属性伤害 (增加伤害值，并有一定几率让敌人的攻击变慢) 。

下面为各位简单介绍一下各武器以及它们的 EX 动作特点。



TIPS 米莎的消失：在剧情进行到 CHAPTER 04 时进入商店柜台的话会发现米莎不在那里。

近身武器

●军刀

MS 的标配武器，在游戏一开始时玩家的默认武器（哪怕继承存档，在第一关也依然只能用军刀）。操作起来简单易上手，攻击速度也较快。EX 动作为正前方的剑气斩击与正前方的横向周身攻击。

●双军刀

双军刀的攻击速度在诸多武器之中算是最快的（不算赤手空拳的格斗的话），△键攻击的多段连击只要能够抓住敌人的空隙就能够无限连，但是部分武器的攻击范围狭窄是一大缺点。EX 动作为向正前方发射的剑气，以及一定时间内出现在玩家周身范围并能对敌人造成连续伤害的多把光剑。

●大剑

大剑在剑类武器里是攻击范围最大的，不仅威力大，而且可以很容易地将敌人的部件打飞。△键攻击还能够进行蓄力，蓄力攻击用来拆机比较方便。在进行蓄力时使用一些自动类的攻击（机枪的 EX 动作或者是选择性装备的浮游炮之类的）来进行掩护的话是再好不过了。第一种 EX 动作是先横向再纵向的浮空攻击，用来拆机的话很方便，第二种 EX 动作是拔刀的居合斩。

●长矛

长矛的通常攻击的范围很广，其最大的特点就是△键的正前方突进攻击，不仅能够迅速冲向敌人，还能够用来进行躲避，连按△键还能使用多段的突进攻击。EX 动作是对正前方敌人的连续突刺攻击和高空下落攻击。

●战斧

战斧的最大特点就是能够长按△键破除敌人的盾，但机动型较差以及攻击范围短的缺点比较恼人。EX 动作是周身范围的攻击和可移动的旋风攻击（类似于陀螺）。

●战鞭

战鞭有着近战武器里最长的攻击范围，而且动作灵活，在游戏初期技能效果不足的情况下是乱战时积攒 EX 槽和觉醒量表的好帮手。EX 动作是给予前方大范围的敌人会陷入麻痹状态的周身范围冲击波攻击和将敌人吸引在原地并不断给予伤害的黑洞。

●双头刃

攻击范围大是该武器的最大特点，在乱战时十分好用。EX 动作为原地发动的回旋攻击（如果在空中发动的话还能停滞在半空中）以及在原地给予敌人连续不断伤害的旋风攻击，后者的实用性比较强。

●格斗 / 拳法 / 勾爪

这三个都属于同一类武器，攻击范围在近战武器之中是最短的，同时灵活性也是最高的。而在三者当中钩爪的攻击范围要比格斗与拳法更大一些，同时爪击还能长按△键抓取陷入硬直状态的敌人将其抓在原地，如果周身有可以自动进行攻击的武器（机枪的 EX 动作或者是浮游炮之类的）或者是和其他人联机时就能够对敌人进行集中攻击。

格斗的 EX 动作为周身范围的地面冲击波攻击和直线范围的突进攻击（突进期间为无敌状态）。

拳法的 EX 动作为能够让攻击拥有拆卸敌人部件效果的气场与根据气场的状态所能使用的特殊拳法（对拆卸敌人部件有奇效）。

勾爪的 EX 动作为一边冲向敌人一边进行连续攻击的突进攻击与敌人无法用力场来防御的投技。

射击武器

●步枪

连打 R2 键（L 键）能够进行连射，长按的话就会变成能够将敌人部件打飞的蓄力射击。EX 动作是长距离的正面激光射击与从敌人正上方发射的弹雨。

●双步枪

连射性要比步枪更好一些，在射击时长按□键还能够左右往返跳进行射击。EX 动作是左右枪支的连续射击和发射有追踪效果的蓄力光弹。

●机枪

按住 R2 键（L 键）能够进行连射。EX 动作是对敌人进行附带麻痹效果连射以及设置浮在身边并能够进行掩护射击的光球。

●长型步枪

射程在枪械武器中是最长的，而且容易打掉敌人的部件，是使用射击模式时获益最大的武器（包括 EX 动作的输出在内）。长按 R2 键（L 键）的话可以使用长距离的持续射击攻击。EX 动作是正前方的长距离激光和长距离连续照射。

●格林机炮

使用方法和机枪差不多，按住 R2 键（L 键）能够进行连射，射程比机枪更长一些。EX 动作是对目标的连射攻击（附带负面状态）以及双手持枪的扫射攻击。

●火箭炮

攻击范围广是该类型武器的最大优点，不过连射性较差，而且在 PSV 版联机时使用的话极大几率会掉帧。EX 动作是正前方大范围的连射（在 PSV 版的混战里很容易掉帧）以及将敌人定在原地给予连续伤害的攻击。



装设

部件介绍



部件类型	说明
近战武器	会对机体的近战 DPS 产生影响
射击武器	会对机体的射击 DPS 产生影响
头部零件	会对机体的耐久值产生影响
身体零件	会对机体的耐久值、反应速度和推进器容量的数值产生影响
手臂零件	会对机体的耐久值产生影响
腿部零件	会对机体的耐久值和移动速度产生影响
背包零件	会对机体的耐久值和喷射速度产生影响
盾牌	会对机体的物理防御与镭射防御数值产生影响
创作者零件	通过在商店购买可以获得的部件，一种零件可以给机体追加一个选择性装备，同时装备同一种战斗用的部件也只能获得一个选择性装备
动作	可以设置机体的 EX 动作、爆发动作、爆发类型、选择性装备和移动方式

数值名称	说明
耐久值	当受到攻击时数值就会减少，数值为 0 时就会陷入战斗不能的状态
近接 DPS	影响近距离攻击威力的数值
射击 DPS	影响射击攻击威力的数值
物理防御	影响对物理攻击的耐性
镭射防御	影响对射击攻击的耐性
反应速度	影响攻击速度
移动速度	影响移动速度
喷射速度	影响使用推进器移动时的速度
推进器容量	影响推进器槽的减少速度

TIPS 快速离开装设区域：在进行完部件的挑选或合成之后按下 × 键会出现一个菜单，直接选择最下面的“机库”就能关闭装设页面。

组装



本作的部件成长系统。各部件的可持有数是有上限的，除了塑胶之外，各部件的最大持有数上限为 900，塑胶的持有上限为 1400。顺便一提，GP 的上限为 99999999。

部件稀有度从低到高分为常见（白色）、稀有（绿色）、罕见（蓝色）、独特（紫色）、传说（金色）五种。每种稀有度的可装备效果数是有限制的，常见和稀有为 5 个，罕见为 6 个，独特为 8 个，传说为 10 个。

部件的规格分为 HG 与 MG 两种。武器可以按照种类来进行分类。其他部件没有种类分类，如果平时想要整理部件的话建议按照作品分类来整理。

合成系统

在部件页面选好要合成的部件后按下□键就能用合成系统对该部件进行合成。

可以合成的技能按名字颜色分为白橙金三种。白色的技能可以通过以下四种合成功能来不断进行数值的叠加；橙色的技能为机体的固定技能，在一开始只会出现在特定机体的特定部件上，通过单独合成或者进化合成能够进行技能之间的转移；金色的技能较为稀有，只有在战场上刷部件或者在商店里购买机体时一定机率能够获得，同样的，它也能够进行技能的转移。

●单独合成



能够进行效果的继承与部件稀有度的提升，效果继承时可以移除消耗部件的其他效果，也可以移除合成本体部件的原有效果，通过效果的安装与删除来组合出属于自己喜欢的技能效果。

而稀有度的提升有些讲究。如果本体部件为稀有度常见的部件，那么在一开始时要先给它安装一个效果之后才能进行稀有度的提升，因为有了效果之后常见部件就会自动升级成稀有部件。

稀有部件以上等级的部件都必须按照稀有→罕见→独特→传说的顺序来进行单独合成才能够把稀有度提升至最高。如果用稀有的部件来当主体时，使用传说部件来当做消耗部件的话，最后合成出来的部件也仅仅是罕见等级的部件。

●一并合成



同时让多个部件与本体部件进行合成的模式，在该模式下玩家不需要一个个地点选部件效果，只需要找到能够提升主体部件效果的部件，按下○键进行选择，选择完毕之后按下□键就能够一口气提升主体部件的效果。

当部件满级（30 级）之后使用一并合成时，如果点了那些无法提升效果的部件的话系统会提示说该部件无法让本体部件成长。在提升额外伤害时选择一并合成的话也会出现这个提示，这时候需要先选择那些既能提高额外伤害又能提升技能效果的部件，然后再选择那些只能提升附加伤害的部件时就能够进行选取了。

●塑胶合成

在战斗里拆卸敌人的部件时一定几率能够拿到黄色的塑胶，塑胶的作用是提升部件的技能效果，部分技能效果只能通过塑胶合成来获得。



●进化合成



让两个完全不同的部件结合为同一个部件，能够进行技能效果之间的转移。主体部件不同时所能进化的部件也会发生变化，合成规律如下：

部件 A（主体部件）+ 部件 B= 部件 C；

部件 B（主体部件）+ 部件 A ≠部件 C。

同时，合成出来的部件稀有度以部件 A 的稀有度为主，规律为：

MG 规格部件 A（主体部件）+HG 部件 B=MG 规格部件 C；

HG 规格部件 A（主体部件）+MG 规格部件 B=HG 规格部件 C。

涂装

高自由度的机体部件组合与涂装是上一作的最大卖点，而本作涂装系统的自由度比前作更大，除了可涂装的细节增加之外，给机体装备的创作者零件部分都能进行角度的调整和涂装，而且还有金属质感、战损等效果可以进行编辑，在后期还能够在机体和装备上添加各种徽章纹样。



TIPS 与机体直视：在机库的两旁有着一个浮起来的装置，上去点一下就能让机库里的机体降下来，让玩家可以看到自己或其他人的机体正面。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

拍照

为了满足玩家对摆拍模型的需求，前作里的拍照模式也继承到了本作，使用方向键可以切换姿势和背景，左摇杆和右摇杆可以移动镜头，按下○键就能够进行拍摄，同时还能设置武器与盾牌的有无，最后决定好的造型会出现在装设页面的首页里。在该模式里还能设置机体的觉醒动作。

拍摄成功的照片会上传到BNEI的GUNDAM PERFECT GAMES官网，只要在官网注册会员(免费注册)，进入“ガンダムブレイカ-MS开发室”，登陆PSN账号之后选择上传的机体照片，进入“マイハンガ-”页面就能够看到自己制作的钢普拉了。



SD机体



SD高达，每种SD高达都有其独特的攻击方式和EX动作，当友好度MAX之后玩家就能够学到该机体的EX动作。在流程里还会追加SD模组系统，SD高达最多能够装备3个模组，在机太(SD高达的名字)装备了模组的情况下带着它一起进入战斗之后，玩家就能够享受到各模组带来的支援福利。

在游戏流程进行到一定程度之后追加的新模式，简单来说就是可以编辑的队友，三个周目通关之后玩家共计可以选择12种

模组名称	作用
攻击支援	出战者全员的攻击力提升
回复支援	出战者全员的回复力提升
爆发支援	出战者全员的觉醒时间延长
弱点分析	让所有敌人的零件掉落率提升
高速学习	出战者全员的EX动作、觉醒动作熟练度提升速度加快
寻宝	提升出战者全员的寻宝效率

任务柜台

用来进行主线任务的柜台。□键可以切换难度，△键可以进行友机的出击设置。玩家无法查看未通关任务里的敌人，只能查看该关卡通关后能够获得的GP。

在承接任务之后画面上方会出现预览图、任务进度和名称，在预览图左边会有个小方框，如果是已经完成过的任务的话方框里就会多个√，在联机模式里与别人联机时方便用来查看对方所选的任务是否为自己打过的任务。

在承接了一个任务之后接近任务柜台后会出现□键的提示，按下□键就能够重复承接上一个任务。



竞技场柜台

竞技场分为赏金猎人模式和挑战者模式两个内容。

在赏金猎人模式里玩家能够与其他玩家的机体进行对战，在选择对战对象时需要选择两个对手。该模式下敌人的机体也会格外强大(由于是其他玩家组合而成的机体)，所以在游戏初期不建议各位来挑战。在该模式下刷取GP(能够在商店柜台用来购买选择性装备、驾驶服或者模型的金钱单位)是最有效率的，而且将对方的零件打落的话还有机会获得一些自己尚未解锁的部件，是游戏后期的好去处。



在挑战者模式里玩家需要完成各种各样的条件来不断通关获取点数奖励，玩家要做的就是想尽办法存活下来，敌人或者系统会使用各种在主线任务里很少看到的武器或者陷阱，踩中陷阱或者被那些武器打中的话，哪怕玩家的所有部件等级都是满级而且生命值达两百万以上，也会瞬间死亡或者变成濒死状态。



多人游玩柜台

本作的联机分为本地联机与网络联机两种，但是不支持跨机种联机。本地联机功能只有PSV版才能使用。

进行网络联机时一定要保证网络的质量，否则在切换场景时各位看到的很可能就是自己的钢普拉在孤军奋战的场景了。联机状态下的ACE点数评价是以合计的形式来进行计算的，所以不用担心战后自己的ACE点数过少而无法开启下一个任务，而且战场掉落的部件和零件都是一起获得的，联机的人越多，获得的部件数量和稀有程度就会对应地提升。



商店柜台



够买到你想要的模型。MG机体需要通关EXTREME难度才能追加到商店里。不过需要注意的是，并不是所有的机体都能够在商店里买到，相当一部分的机体部件还是必须通过刷任务或者进化合成来获得。

商店里的商品会根据主线的不断进行而逐渐增加，在商店里玩家可以买到HG和MG的模型、选择性装备以及课金道具(能够让部件掉落率翻倍)，菜单的最后一项是购买通过特典码获得的机体以及继承前作的存档。在商店柜台里购买的模型里包含了该机体的武器，所以在游戏后期只要有足够的GP，就能

在商店按下OPTIONS(START)键的话还能进入贩卖模式，能够把手里不需要的零件或者塑胶拿来换取GP。

课金道具的价格不算很高，如果是在联机时刷高难度的剧情任务的话使用该道具是最有效率的。

TIPS 大屏幕的变化：当选择好任务之后，机库的大屏幕就会从原本的钢普拉广告gif图变成该任务的舞台背景图。

剧情任务攻略心得



本作有五种难度，分别为：CASUAL、STANDARD、HARDCORE、EXTREME 和 NEW-TYPE。EXTREME 难度需要一周目通关时开启，而 EXTREME 难度下的任务需要从头开始打。在二周目通关 EXTREME 难度之后，三周目就会开启 NEW-TYPE 难度，NEW-TYPE 难度的所有任务在一开始就全部解放，不过和 EXTREME 难度一样，所有任务的完成进度清零。

由于本作的剧情是以钢普拉大赛作为背景，所以在部分地图里需要玩家拿到一定的分数才能继续剧情。好在难度不大，非联机状态下可能需要多刷几次，不过如果有联机的条件，那么直接刷到指定分数也是有可能的。

在剧情任务的每张地图里都会有玩家机体乱入，对付玩家机体的最大诀窍就是先用射击武器将敌人的机会量表（敌人生命值槽下方的黄色槽）给打掉之后再用拆机的手段拆部件，等拆到出现能够给它们致命一击的△键提示出现之后就上前补一刀将对方干掉。

在已经通关后的任务里有时候会出现橙色的感叹号标志，这时就说明该任务正处于“HOT SPOT！”状态，在该状态下乱入的玩家机体会有变化，如果不想打赏金猎人模式的话可以找这类任务来刷。

剧情任务的联机 BUG

如果因为 EXTREME 难度太费时间而打算联机的话，强烈建议各位自己开房间一个个任务慢慢刷，如果随便进入其他人的房间，而别人先玩了你尚未玩的章节，那么在后期等你玩到那个进度时就很容易出现无法刷出任务的 BUG。

举个例子，假设目前你的游玩进度是 EXTREME 难度的 CHAPTER 01，而在某次联机时，房主选择了 EXTREME 难度的最后一关，那么就会导致中间需要累积分数的关卡无法出现或者是打完累积分数的关卡之后，后面的关卡不出现的情况。如右图：





目前遇到这种问题的解决办法只有一个：到联机模式里请已经通关了后面关卡的玩家帮忙，让他们建房间或者在你自己建房间之后把领队权交给对方，让对方选择这些你没法开出来的任务之后，任务就会出现了，但是之后还是会有可能遇到非积分类任务无法出现的情况。所以进行联机时最好还是自己开房间来一个个刷。

最新更新的 1.04 版本也尚未解决这个 BUG，所以各位在一周目和二周目时要注意一下。三周目的 NEW-TYPE 难度由于是一开始就处于任务全开的状态，所以和别人联机时对方选择了后期的任务也不会给自身的进度造成任何问题。

针对 EXTREME 和 NEW-TYPE 难度的准备工作

在进入二周目的 EXTREME 难度之后首先要做的就是把部件的等级提升上去，否则光是 CHAPTER 01 第一关的敌人就能把你揍得路都认不了。部件的等级光是几级之间的差距就非常大，用京宝梵的头部举个例子，它的头部部件 21 级的时候耐久值为 33670，而到 28 级时就变成了 78510，七级之间的数值翻了两倍不止，所以在进行游戏时一定要积极地提升部件等级。

至于三周目的 NEW TYPE 难度，鉴于杂兵一刀就能把两百万以上的生命值给砍掉五分之一，建议各位把各类回复和输出的技能堆上去之后再去挑战，如果不打算联机或者在不适合联机的环境下玩 NEW TYPE 难度的话会有些压力。



商店柜台可购买机体的部件 & 武器一览

HG 规格

机体名	所包含部件	所包含武器
∀ 高达	∀ 高达头部、∀ 高达身体、∀ 高达手臂、∀ 高达腿部	镭射军刀（∀）、镭射步枪（∀）、盾牌（∀）
00 Raiser	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达腿部、00 Raiser 背包（0 强化战机）	GN 剑 Ⅲ、GN 剑 Ⅱ
00 高达	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达腿部、00 高达背包	GN 剑 Ⅱ
00 高达 七剑 /G	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达 七剑 /G 腿部、00 高达 七剑 /G 背包	GN 剑 Ⅱ 短型 /GN 剑 Ⅱ 长型
Ex-S 高达	S 高达头部、Ex-S 高达身体、Ex-S 高达手臂、Ex-S 高达腿部、S 高达（推进器组件装备型）背包	镭射军刀（S 高达）、镭射速射枪（Ex-S）
G-3 高达	G-3 高达头部、G-3 高达身体、G-3 高达手臂、G-3 高达腿部、G-3 高达背包	镭射军刀（高达）、镭射戟、镭射步枪（高达）、超绝火箭炮（高达）、盾牌（G-3）
GN-X	GN-X 头部、GN-X 身体、GN-X 手臂、GN-X 腿部、GN-X 背包	GN 镭射军刀（GN-X）、（步枪类）GN 镭射步枪 短管型（GN-X）、（长型步枪类）GN 镭射步枪 短管型（GN-X）、GN 盾牌（GN-X）
GN-X Ⅲ	GN-X Ⅲ 头部、GN-X Ⅲ 身体、GN-X Ⅲ 手臂、GN-X Ⅲ 腿部、GN-X Ⅲ 背包	GN 镭射军刀（GN-X Ⅲ）、GN 长矛、GN 镭射步枪 短管型（GN-X Ⅲ）、GN 盾牌（GN-X Ⅲ）
GN 射手	GN 射手头部、GN 射手身体、GN 射手手臂、GN 射手腿部、GN 射手背包	GN 镭射步枪（GN 射手）
Hi-ν 高达	Hi-ν 高达头部、Hi-ν 高达身体、Hi-ν 高达手臂、Hi-ν 高达腿部、Hi-ν 高达背包	镭射军刀（Hi-ν）、盾牌（Hi-ν）
MS 卡普尔	MS 卡普尔身体、MS 卡普尔手臂、MS 卡普尔腿部	–
MS 斯摩（金色型）	MS 斯摩头部（金色型）、MS 斯摩身体（金色型）、MS 斯摩手臂（金色型）、MS 斯摩腿部（金色型）、MS 斯摩背包（金色型）	电热扇、镭射手枪
S 高达	S 高达头部、S 高达身体、S 高达手臂、S 高达腿部、S 高达背包	镭射军刀（S 高达）
S 高达（推进器组件装备型）	S 高达头部、S 高达身体、S 高达手臂、S 高达（推进器组件装备型）腿部、S 高达（推进器组件装备型）背包	镭射军刀（S 高达）
The O	The O 头部、The O 身体、The O 手臂、The O 腿部、The O 背包	大型镭射步枪
Turn-X 高达	Turn-X 高达头部、Turn-X 高达身体、Turn-X 高达手臂、Turn-X 高达腿部、Turn-X 高达背包	–

TIPS 挡屏幕的家伙们：使用拳法、勾爪、格斗类武器或者使用射击武器进入射击模式时，如果身上装备着例如刹帝利手臂这类大部件的话会十分阻碍视线。

机体名	所包含部件	所包含武器
V Dash 高达	V 高达头部、V 高达身体、V 高达手臂、V 高达腿部、V Dash 高达背包	镭射军刀（V）、镭射步枪（V）、MEGA 镭射步枪（V Dash）、格林机炮
V2 高达	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达手臂、V2 高达腿部、V2 高达背包	镭射步枪（V2）
V2 高达突击暴风型	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达突击型手臂、V2 高达突击暴风型腿部、V2 高达暴风型背包	镭射步枪（V2）、MEGA 镭射步枪 (V2 突击型）、MEGA 镭射盾牌
V2 高达暴风型	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达手臂、V2 高达暴风型腿部、V2 高达暴风型背包	镭射步枪（V2）
V 高达	V 高达头部、V 高达身体、V 高达手臂、V 高达腿部、V 高达背包	镭射军刀（V）、镭射步枪（V）
Z PLUS C1	Z PLUS C1 头部、Z PLUS C1 身体、Z PLUS C1 手臂、Z PLUS C1 腿部、Z PLUS C1 背包	镭射速射枪（Z PLUS）
ZZ 高达	ZZ 高达头部、ZZ 高达身体、ZZ 高达手臂、ZZ 高达腿部、ZZ 高达背包	超绝镭射军刀、双管镭射步枪
Z 高达	Z 高达头部、Z 高达身体、Z 高达手臂、Z 高达腿部、Z 高达背包	镭射军刀（Z）、镭射步枪（Z）、盾牌（Z）
ν 高达	ν 高达头部、ν 高达身体、ν 高达手臂、ν 高达腿部、ν 高达背包	镭射军刀（ν）、镭射步枪（ν）、ν 超绝火箭炮、盾牌（ν）
力天使高达	力天使高达头部、力天使高达身体、力天使高达手臂、力天使高达腿部、力天使高达背包	GN 狙击步枪
力奇・戴亚	力奇・戴亚头部（古华多罗・巴兹拿配色）、力奇・戴亚身体（古华多罗・巴兹拿配色）、力奇・戴亚手臂（古华多罗・巴兹拿配色）、力奇・戴亚腿部（古华多罗・巴兹拿配色）、力奇・戴亚背包（古华多罗・巴兹拿配色）	–
大魔	大魔头部、大魔身体、大魔手臂、大魔腿部、大魔背包	–
大魔热带型	大魔热带型头部、大魔热带型身体、大魔热带型手臂、大魔热带型腿部、大魔热带型背包	雷可顿火箭炮
大魔热带型（沙棕色）	大魔热带型（沙棕色）头部、大魔热带型（沙棕色）身体、大魔热带型（沙棕色）手臂、大魔热带型（沙棕色）腿部、大魔热带型（沙棕色）背包	雷可顿火箭炮
天意高达	天意高达头部、天意高达身体、天意高达手臂、天意高达腿部、天意高达背包	审判式镭射步枪
太空坦克	太空坦克头部、太空坦克身体、太空坦克手臂、太空坦克腿部、太空坦克背包	–
日升高达	日升高达头部、日升高达身体、日升高达手臂、日升高达腿部、日升高达背包	–
主天使高达	主天使高达头部、主天使高达身体、主天使高达手臂、主天使高达腿部、主天使高达背包	GN 镭射冲锋枪、GN 盾牌（主天使）
加曼・萨比专用渣古Ⅱ FS 型	渣古Ⅱ FS 头部（加曼・萨比专用）、渣古Ⅱ FS 身体（加曼・萨比专用）、渣古Ⅱ FS 手臂（加曼・萨比专用）、渣古Ⅱ FS 腿部（加曼・萨比专用）、渣古Ⅱ FS 背包（加曼・萨比专用）	大型电热斧、马杰拉战车炮、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
卡贝拉・迪特	卡贝拉・迪特头部、卡贝拉・迪特身体、卡贝拉・迪特手臂、卡贝拉・迪特腿部、卡贝拉・迪特背包	镭射机枪（卡贝拉・迪特）
卡博罗 TR–5[弗莱尔]	高达 TR–1“进阶型海兹尔”头部、高达 TR–1“进阶型海兹尔”身体、高达 TR–1“进阶型海兹尔”手臂、高达 TR–1“进阶型海兹尔”腿部、高达 TR–1“进阶型海兹尔”背包	长刃步枪
卡碧尼	卡碧尼头部、卡碧尼身体、卡碧尼手臂、卡碧尼腿部、卡碧尼背包	–
正义高达	正义高达头部、正义高达身体、正义高达手臂、正义高达腿部、正义高达背包	蜥式镭射军刀、狼式镭射步枪、积层反镭射盾牌（正义）
全装甲型高达（高达雷霆战线版）	全装甲型高达头部（高达雷霆战线版）、全装甲型高达身体（高达雷霆战线版）、全装甲型高达手臂（高达雷霆战线版）、全装甲型高达腿部（高达雷霆战线版）、全装甲型高达背包（高达雷霆战线版）	二连装镭射步枪
吉姆	吉姆头部、吉姆身体、吉姆手臂、吉姆腿部、吉姆背包	镭射军刀（高达）、镭射喷枪、盾牌（吉姆）
吉姆Ⅱ	吉姆Ⅱ头部、吉姆Ⅱ身体、吉姆Ⅱ手臂、吉姆Ⅱ腿部、吉姆Ⅱ背包	狙击用步枪、盾牌（高达）
吉姆Ⅲ	吉姆Ⅲ头部、吉姆Ⅲ身体、吉姆Ⅲ手臂、吉姆Ⅲ腿部、吉姆Ⅲ背包	盾牌（高达）
吉姆指挥官用型（宇宙规格）	吉姆指挥官用型头部（宇宙规格）、吉姆指挥官用型身体（宇宙规格）、吉姆指挥官用型手臂（宇宙规格）、吉姆指挥官用型腿部（宇宙规格）、吉姆指挥官用型背包（宇宙规格）	镭射枪、曲面型盾牌（吉姆指挥官用型）
吉姆特装型	吉姆特装型头部、吉姆特装型身体、吉姆特装型手臂、吉姆特装型腿部、吉姆特装型背包	曲面型盾牌（吉姆特装型）
地狱死神高达 无尽的华尔兹版	地狱死神高达头部（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达身体（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达手臂（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达腿部（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达背包（无尽的华尔兹版）	镭射镰刀
多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版	多鲁基斯Ⅲ头部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ身体（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ手臂（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ腿部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ背包（无尽的华尔兹版）	MEGA 加农炮
百式	百式头部、百式身体、百式手臂、百式腿部、百式背包	镭射军刀（百式）、镭射步枪（百式）、黏着型火箭炮
老虎	老虎头部、老虎身体、老虎手臂、老虎腿部、老虎背包	电热军刀（老虎）、渣古机枪（渣古Ⅱ）
老虎特装型	老虎特装型头部、老虎特装型身体、老虎特装型手臂、老虎特装型腿部、老虎特装型背包	电热军刀（老虎特装型）、电热鞭（锚型）、格林机炮护盾
自由高达	自由高达头部、自由高达身体、自由高达手臂、自由高达腿部、自由高达背包	蜥式镭射军刀、狼式镭射步枪、积层反镭射盾牌（自由）
自护号	自护号头部、自护号身体、自护号手臂、自护号腿部	–
艾露比・波蕾专用 卡碧尼 Mk–Ⅱ	卡碧尼 Mk–Ⅱ头部（艾露比・波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ身体（艾露比・波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ手臂（艾露比・波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ腿部（艾露比・波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ背包（艾露比・波蕾专用）	–
完美突击高达	突击高达头部、突击高达身体、完美突击高达手臂、突击高达腿部、完美突击高达背包	镭射军刀（机动型突击）、破甲（突击）、枪刀、57mm 高出力镭射步枪（突击）、反镭射盾牌（突击）
完美高达	高达头部、完美高达身体、完美高达手臂、完美高达腿部、完美高达背包	镭射军刀（高达）、盾牌（完美高达）
决斗高达（强袭护甲装备）	决斗高达头部、决斗高达（强袭护甲装备）身体、决斗高达（强袭护甲装备）手臂、决斗高达（强袭护甲装备）腿部、决斗高达（强袭护甲装备）背包	57mm 高出力镭射步枪（决斗）、魔枪、反镭射盾牌（决斗）
沙波多特装型	沙波多特装型头部、沙波多特装型身体、沙波多特装型手臂、沙波多特装型腿部、沙波多特装型背包	镭射加农炮（沙波多特装型）、双管格林机炮（沙波多特装型）、火箭炮（沙波多特装型）
沙煞比	沙煞比头部、沙煞比身体、沙煞比手臂、沙煞比腿部、沙煞比背包	镭射军刀（沙煞比）、镭射战斧（沙煞比）、镭射散弹枪、盾牌（沙煞比）
沙漠高达改 无尽的华尔兹版	沙漠高达改头部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改身体（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改手臂（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改腿部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改背包（无尽的华尔兹版）	热流刀（沙漠改）、耐镭射涂层斗篷
京宝梵	京宝梵头部、京宝梵身体、京宝梵手臂、京宝梵腿部、京宝梵背包	缠炸链、专用散弹枪
命运高达	命运高达头部、命运高达身体、命运高达手臂、命运高达腿部、命运高达背包	亚隆戴特、MA–BAR73/S 高出力镭射步枪、反镭射盾牌
刹帝利	刹帝利头部、刹帝利身体、刹帝利手臂、刹帝利腿部	–
拜亚兰特装型	拜亚兰特装型头部、拜亚兰特装型身体、拜亚兰特装型手臂、拜亚兰特装型腿部、拜亚兰特装型背包	–
柏拉斯・亚迪尼	柏拉斯・亚迪尼头部、柏拉斯・亚迪尼身体、柏拉斯・亚迪尼手臂、柏拉斯・亚迪尼腿部、柏拉斯・亚迪尼背包	盾牌（柏拉斯・亚迪尼）
突击自由高达	突击自由高达头部、突击自由高达身体、突击自由高达手臂、突击自由高达腿部、突击自由高达背包	蜥式镭射军刀、超蜥式镭射军刀、MA–M21KF 高出力镭射步枪
突击高达 NOIR	突击高达 NOIR 头部、突击高达 NOIR 身体、突击高达 NOIR 手臂、突击高达 NOIR 腿部、突击高达 NOIR 背包（突击黑装备）	光神应答剑三式镭射刀
突击高达・红 +I.W.S.P.	突击高达・红头部、突击高达・红身体、突击高达・红手臂、突击高达・红腿部、突击高达・红（I.W.S.P.）背包（I.W.S.P.）	试制 9.1m 对舰刀、57mm 高出力镭射步枪（突击）、复合兵装盾
美少女高达	美少女高达头部、美少女高达身体、美少女高达手臂、美少女高达腿部	镭射线丝带
重剑型突击高达	突击高达头部、突击高达身体、重剑型突击高达手臂、突击高达腿部、重剑型突击高达背包	枪刀
飞龙高达	飞龙高达头部、飞龙高达身体、飞龙高达手臂、飞龙高达腿部、飞龙高达背包	飞龙旗
飞翼高达	飞翼高达头部、飞翼高达身体、飞翼高达手臂、飞翼高达腿部、飞翼高达背包	镭射军刀（飞翼）、破坏步枪、盾牌（飞翼）
飞翼高达零式 无尽的华尔兹版	飞翼高达零式头部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式身体（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式手臂（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式腿部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式背包（无尽的华尔兹版）	双重破坏步枪

机体名	所包含部件	所包含武器
哪吒高达 无尽的华尔兹版	双头龙高达头部（无尽的华尔兹版）、双头龙高达身体（无尽的华尔兹版）、双头龙高达手臂（无尽的华尔兹版）、双头龙高达腿部（无尽的华尔兹版）、双头龙高达背包（无尽的华尔兹版）	双头镭射三叉戟
姬丝·艾亚专用乍多·德卡	乍多·德卡头部（姬丝·艾亚专用）、乍多·德卡身体（姬丝·艾亚专用）、乍多·德卡手臂（姬丝·艾亚专用）、乍多·德卡腿部（姬丝·艾亚专用）、乍多·德卡背包（姬丝·艾亚专用）	附电热刀式镭射军刀、MEGA 格林机炮、盾牌（姬丝·艾亚专用乍多·德卡）
格夫兰	格夫兰头部、格夫兰身体、格夫兰手臂、格夫兰腿部、格夫兰背包	–
真·松永专用渣古Ⅱ	高机动型渣古改头部（真·松永专用）、高机动型渣古改身体（真·松永专用）、高机动型渣古改手臂（真·松永专用）、高机动型渣古改腿部（真·松永专用）、高机动型渣古改背包（真·松永专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
炮战型突击高达	突击高达头部、突击高达身体、炮战型突击高达手臂、突击高达腿部、炮战型突击高达背包	–
神高达	神高达头部、神高达身体、神高达手臂、神高达腿部、神高达背包	–
神龙高达	神龙高达头部、神龙高达身体、神龙高达手臂、神龙高达腿部、神龙高达背包	镭射长刀、神龙盾牌
能天使高达	能天使高达头部、能天使高达身体、能天使高达手臂、能天使高达腿部、能天使高达背包	GN 剑、GN 镭射军刀（能天使）、GN 长剑 /GN 短剑、GN 盾牌（能天使）
迷惘高达金色机天	迷惘高达金色机天头部、迷惘高达金色机天身体、迷惘高达金色机天手臂、迷惘高达金色机天腿部、迷惘高达金色机天背包	–
迷惘高达金色机天·蜜娜	迷惘高达金色机天头部、迷惘高达金色机天身体、迷惘高达金色机天·蜜娜手臂、迷惘高达金色机天·蜜娜腿部、迷惘高达金色机天背包	–
迷惘高达红色机	迷惘高达红色机头部、迷惘高达红色机身体、迷惘高达红色机手臂、迷惘高达红色机腿部、迷惘高达红色机背包	菊一文字、反镭射盾牌（红色机）
迷惘高达红色机（空战装备）	迷惘高达红色机头部、迷惘高达红色机身体、迷惘高达红色机手臂、迷惘高达红色机腿部、迷惘高达红色机背包（飞行装备）	菊一文字、巴古头
迷惘高达绿色机	迷惘高达绿色机头部、迷惘高达绿色机身体、迷惘高达绿色机手臂、迷惘高达绿色机腿部、迷惘高达绿色机背包	双剑步枪、反镭射盾牌（绿色机）
迷惘高达蓝色机	迷惘高达蓝色机头部、迷惘高达蓝色机身体、迷惘高达蓝色机手臂、迷惘高达蓝色机腿部、迷惘高达蓝色机背包	反镭射盾牌（蓝色机）
闪光高达	闪光高达头部、闪光高达身体、闪光高达手臂、闪光高达腿部、闪光高达背包	–
闪电高达	闪电高达头部、闪电高达身体、闪电高达手臂、闪电高达腿部、闪电高达背包	–
马沙·亚斯洛布专用渣古Ⅱ	渣古Ⅱ S 头部（马沙·亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 身体（马沙·亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 手臂（马沙·亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 腿部（马沙·亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 背包（马沙·亚斯洛布专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
马沙·亚斯洛布专用盖古克	盖古克头部（马沙·亚斯洛布专用）、盖古克身体（马沙·亚斯洛布专用）、盖古克手臂（马沙·亚斯洛布专用）、盖古克腿部（马沙·亚斯洛布专用）、盖古克背包（马沙·亚斯洛布专用）	镭射薙刀（马沙专用盖古克）、镭射步枪（马沙专用盖古克）、盾牌（马沙专用盖古克）
高出力型吉姆卡迪根	高出力型吉姆卡迪根头部、高出力型吉姆卡迪根身体、高出力型吉姆卡迪根手臂、高出力型吉姆卡迪根腿部、高出力型吉姆卡迪根背包	镭射机枪（高出力型吉姆卡迪根）
高性能魔蟹	高性能魔蟹身体、高性能魔蟹手臂、高性能魔蟹腿部、高性能魔蟹背包	–
高达	高达头部、高达身体、高达手臂、高达腿部、高达背包	镭射军刀（高达）、镭射步枪（高达）、超绝火箭炮（高达）、盾牌（高达）
高达 G-Self	高达 G-Self 头部（大气圈用背包装备型）、高达 G-Self 身体（大气圈用背包装备型）、高达 G-Self 手臂（大气圈用背包装备型）、高达 G-Self 腿部（大气圈用背包装备型）、高达 G-Self 背包（大气圈用背包装备型）	镭射军刀（高达 G-Self）、镭射步枪（高达 G-Self）、盾牌（高达 G-Self）
高达 AGE-1 重击型	高达 AGE-1 重击型头部、高达 AGE-1 重击型身体、高达 AGE-1 重击型手臂、高达 AGE-1 重击型腿部、高达 AGE-1 重击型背包	–
高达 AGE-2 普通型	高达 AGE-2 普通型头部、高达 AGE-2 普通型身体、高达 AGE-2 普通型手臂、高达 AGE-2 普通型腿部、高达 AGE-2 普通型背包	超绝德斯步枪、盾牌 (AGE-2)
高达 AGE-2 黑猎犬型	高达 AGE-2 黑猎犬型头部、高达 AGE-2 黑猎犬型身体、高达 AGE-2 黑猎犬型手臂、高达 AGE-2 黑猎犬型腿部、高达 AGE-2 黑猎犬型背包	德斯长矛
高达 AGE-2 双炮型	高达 AGE-2 普通型头部、高达 AGE-2 普通型身体、高达 AGE-2 双炮型手臂、高达 AGE-2 双炮型腿部、高达 AGE-2 普通型背包	–
高达 AGE-3 堡垒型	高达 AGE-3 堡垒型头部、高达 AGE-3 堡垒型身体、高达 AGE-3 堡垒型手臂、高达 AGE-3 堡垒型腿部、高达 AGE-3 堡垒型背包	–
高达 DX	高达 DX 头部、高达 DX 身体、高达 DX 手臂、高达 DX 腿部、高达 DX 背包	超绝镭射剑、DX 专用破坏步枪、防护装甲
高达 Ez-8	高达 Ez-8 头部、高达 Ez-8 身体、高达 Ez-8 手臂、高达 Ez-8 腿部、高达 Ez-8 背包	100mm 机枪、盾牌（Ez-8）
高达 F91	高达 F91 头部、高达 F91 身体、高达 F91 手臂、高达 F91 腿部、高达 F91 背包	镭射军刀（F91）、镭射步枪（F91）、镭射巨炮
高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格	高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格（火神炮荚舱）头部（火神炮荚舱装备）、高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格身体、高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格手臂、高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格腿部、高达 Mk-Ⅱ泰坦斯规格背包	镭射军刀（Mk-Ⅱ）、镭射步枪（Mk-Ⅱ）、超绝火箭炮（Mk-Ⅱ）、盾牌（Mk-Ⅱ泰坦斯规格）
高达 Mk-Ⅱ奥干规格	高达 Mk-Ⅱ奥干规格（火神炮荚舱）头部（火神炮荚舱装备）、高达 Mk-Ⅱ奥干规格身体、高达 Mk-Ⅱ奥干规格手臂、高达 Mk-Ⅱ奥干规格腿部、高达 Mk-Ⅱ奥干规格背包	镭射军刀（Mk-Ⅱ）、镭射步枪（Mk-Ⅱ）、超绝火箭炮（Mk-Ⅱ）、盾牌（Mk-Ⅱ奥干规格）
高达 NT-1	高达 NT-1 头部、高达 NT-1 身体、高达 NT-1 手臂、高达 NT-1 腿部、高达 NT-1 背包	镭射步枪（NT-1）、盾牌（NT-1）
高达 TR-1 "进阶性海兹尔"	高达 TR-1 "进阶性海兹尔"（高性能光学感应器部件）头部（高性能光学干音器部件装备）、高达 TR-1 "进阶性海兹尔" 身体、高达 TR-1 "进阶性海兹尔" 手臂、高达 TR-1 "进阶性海兹尔" 腿部、高达 TR-1 "进阶性海兹尔" 背包	镭射步枪（进阶型海兹尔）、盾牌推进器
高达 X	高达 X 头部、高达 X 身体、高达 X 手臂、高达 X 腿部、高达 X 背包	大型镭射剑、盾牌破坏步枪
高达 X（分裂者）	高达 X 头部、高达 X 身体、高达 X 手臂、高达 X 腿部、高达 X（分裂者）背包	镭射机枪（X 分裂者）、DIVIDER
高达巴巴托斯	高达巴巴托斯头部（第 4 形态）、高达巴巴托斯身体（第 4 形态）、高达巴巴托斯手臂（第 4 形态）高达巴巴托斯腿部（第 4 形态）、高达巴巴托斯背包（第 4 形态）	刀（高达巴巴托斯）、锤矛、滑膛炮
高达试作 1 号机杰菲兰沙斯	高达试作 1 号机头部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机身体（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机手臂（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机腿部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机背包（杰菲兰沙斯）	镭射步枪（GP01）、盾牌（GP01）
高达试作 1 号机杰菲兰沙斯 Fb	高达试作 1 号机头部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机身体（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机手臂（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机腿部（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机背包（杰菲兰沙斯 Fb）	镭射步枪（GP01）、盾牌（GP01）
高达试作 2 号机赛萨里斯	高达试作 2 号机头部（赛萨里斯）、高达试作 2 号机身体（赛萨里斯）、高达试作 2 号机手臂（赛萨里斯）、高达试作 2 号机腿部（赛萨里斯）、高达试作 2 号机背包（赛萨里斯）	原子火箭炮、散热用盾牌
高达试作 3 号机史迪蒙	高达试作 3 号机头部（史迪蒙）、高达试作 3 号机身体（史迪蒙）、高达试作 3 号机手臂（史迪蒙）、高达试作 3 号机腿部（史迪蒙）、高达试作 3 号机背包（史迪蒙）	折叠式火箭炮、折叠式盾牌
基尼·戒司专用乍多·德卡	乍多·德卡头部（基尼·戒司专用）、乍多·德卡身体（基尼·戒司专用）、乍多·德卡手臂（基尼·戒司专用）、乍多·德卡腿部（基尼·戒司专用）、乍多·德卡背包（基尼·戒司专用）	附电热刀式镭射军刀、镭射突击步枪、盾牌（基尼专用乍多·德卡）
基拉·德卡	基拉·德卡头部、基拉·德卡身体、基拉·德卡手臂、基拉·德卡腿部、基拉·德卡背包	镭射战斧、镭射机枪（基拉·德卡）、盾牌（基拉·德卡）
强人	强人头部、强人身体、强人手臂、强人腿部、强人背包	专用镭射军刀、飞弹盾牌
强尼·莱丁专用高机动型盖古克	高机动型盖古克头部（强尼·莱丁专用）、高机动型盖古克身体（强尼·莱丁专用）、高机动型盖古克手臂（强尼·莱丁专用）、高机动型盖古克腿部（强尼·莱丁专用）、高机动型盖古克背包（强尼·莱丁专用）	镭射薙刀（强化·莱丁专用盖古克）、镭射步枪（马沙专用盖古克）、火箭发射器、盾牌（强尼·莱丁专用盖古克）
强尼·莱丁专用渣古Ⅱ	高机动型渣古后期型头部（强尼·莱丁专用）、高机动型渣古后期型身体（强尼·莱丁专用）、高机动型渣古后期型手臂（强尼·莱丁专用）、高机动型渣古后期型腿部（强尼·莱丁专用）、高机动型渣古后期型背包（强尼·莱丁专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）
强攻型积根	强攻型积根头部、强攻型积根身体、强攻型积根手臂、强攻型积根腿部、强攻型积根背包	镭射步枪（武装强化型积根）、超绝火箭炮（武装强化型积根）
莉芝·舒丽达专用基拉·德卡	基拉·德卡头部（莉芝·舒丽达专用）、基拉·德卡身体（莉芝·舒丽达专用）、基拉·德卡手臂（莉芝·舒丽达专用）、基拉·德卡腿部（莉芝·舒丽达专用）、基拉·德卡背包（莉芝·舒丽达专用）	盾牌（莉芝专用基拉·德卡）
陆战型高达	陆战型高达头部、陆战型高达身体、陆战型高达手臂、陆战型高达腿部、陆战型高达背包	镭射步枪（陆战型高达）、180mm 加农炮、盾牌（陆战型高达）

机体名	所包含部件	所包含武器
杰斯塔	杰斯塔头部、杰斯塔身体、杰斯塔手臂、杰斯塔腿部、杰斯塔背包	镭射步枪（杰斯塔）
杰斯塔加农	杰斯塔头部、杰斯塔加农身体、杰斯塔加农手臂、杰斯塔加农腿部、杰斯塔加农背包	镭射步枪（杰斯塔）、镭射步枪（杰斯塔加农）
创建突击高达（全装备型）	创建突击高达头部（全装备型）、创建突击高达身体（全装备型）、创建突击高达手臂（全装备型）、创建突击高达腿部（全装备型）、创建突击高达背包（全装备型）	镭射军刀（机动型突击）、镭射步枪（创建突击高达）、复合式盾牌
创建燃烧高达	创建燃烧高达头部、创建燃烧高达身体、创建燃烧高达手臂、创建燃烧高达腿部	–
报丧女妖	报丧女妖头部、报丧女妖身体、报丧女妖（武装装甲装备）手臂（武装装甲装备）、报丧女妖腿部、报丧女妖背包	–
报丧女妖・命运女神	报丧女妖头部、报丧女妖身体、报丧女妖手臂、报丧女妖腿部、报丧女妖・命运女神背包	镭射麦格农（报丧女妖）、武装装甲 DE（报丧女妖）
智天使高度	智天使高度头部、智天使高度身体、智天使高度手臂、智天使高度腿部、智天使高度背包	GN 镭射短枪 Ⅱ、GN 狙击步枪 Ⅱ
智天使高度(最终决战规格）	智天使高度头部、智天使高度身体、智天使高度手臂（最终决战规格）、智天使高度腿部（最终决战规格）、智天使高度背包	GN 镭射短枪 Ⅱ、GN 狙击步枪 Ⅱ
渣古 Ⅱ	渣古 Ⅱ 头部、渣古 Ⅱ 身体、渣古 Ⅱ 手臂、渣古 Ⅱ 腿部、渣古 Ⅱ J 腿部（3 连装飞弹夹舱装备）、渣古 Ⅱ 背包	电热斧、渣古机枪（渣古 Ⅱ）、渣古火箭炮
渣古 Ⅱ 改	渣古 Ⅱ 改头部、渣古 Ⅱ 改身体、渣古 Ⅱ 改手臂、渣古 Ⅱ 改腿部、渣古 Ⅱ 改背包	电热斧、渣古机枪（渣古 Ⅱ 改）
渣古布雷型	渣古布雷型头部、渣古布雷型身体、渣古布雷型手臂、渣古布雷型腿部、渣古布雷型背包	–
无限正义高达	无限正义高达头部、无限正义高达身体、无限正义高达手臂、无限正义高达腿部、无限正义高达背包	超蜥式镭射军刀、MA–M1911 高出力镭射步枪、多功能镭射盾
华沙哥破坏者高达	华沙哥破坏者高达头部、华沙哥破坏者高达身体、华沙哥破坏者高达手臂、华沙哥破坏者高达腿部、华沙哥破坏者高达背包	–
华沙哥高达	华沙哥高达头部、华沙哥高达身体、华沙哥高达手臂、华沙哥高达腿部、华沙哥高达背包	镭射军刀（华沙哥）、突击发射器
量子型 00 高达	量子型 00 高达头部、量子型 00 高达身体、量子型 00 高达手臂、量子型 00 高达腿部、量子型 00 高达背包	GN 剑 V
须佐之男	须佐之男头部、须佐之男身体、须佐之男手臂、须佐之男腿部、须佐之男背包	不知火 / 云龙
传说高达	传说高达头部、传说高达身体、传说高达手臂、传说高达腿部、传说高达背包	勇炕式改镭射戟、MA–BAR78F 高出力镭射步枪
新安州	新安州头部、新安州身体、新安州手臂、新安州腿部、新安州背包	镭射斧、镭射薙刀、镭射步枪 + 火箭炮、盾牌（新安州）
盟主高达	盟主高达头部、盟主高达身体、盟主高达手臂、盟主高达腿部、盟主高达背包	盟主之布
达希鲁夫	达希鲁夫头部、达希鲁夫身体、达希鲁夫手臂、达希鲁夫腿部、达希鲁夫背包	镭射步枪（达希鲁夫）
电光高达	电光高达头部、电光高达身体、电光高达手臂、电光高达腿部、电光高达背包	镭射步枪（电光高达）、镭射步枪（长管型）、盾牌（电光高达）
熊霸	熊霸头部、熊霸身体、熊霸手臂、熊霸背包	–
熊霸 Ⅲ	熊霸 Ⅲ 头部、熊霸 Ⅲ 身体、熊霸 Ⅲ 手臂、熊霸 Ⅲ 背包	–
精神感应渣古（高达雷霆战线版）	精神感应渣古头部（高达雷霆战线版）、精神感应渣古身体（高达雷霆战线版）、精神感应渣古手臂（高达雷霆战线版）、精神感应渣古腿部（高达雷霆战线版）、精神感应渣古背包（高达雷霆战线版）	巨型火箭炮（精神感应渣古）
苍白骑士	苍白骑士头部、苍白骑士身体、苍白骑士手臂、苍白骑士腿部、苍白骑士背包	盾牌（苍白骑士）
苍蓝命运 1 号机	苍蓝命运 1 号机头部、苍蓝命运 1 号机身体、苍蓝命运 1 号机手臂、苍蓝命运 1 号机腿部	100mm 机枪、盾牌（BD1）
苍蓝命运 2 号机	苍蓝命运 2 号机头部、苍蓝命运 2 号机身体、苍蓝命运 2 号机手臂、苍蓝命运 2 号机腿部、苍蓝命运 2 号机背包	镭射步枪（BD2）、盾牌（BD2）
苍蓝命运 3 号机	苍蓝命运 3 号机头部、苍蓝命运 3 号机身体、苍蓝命运 3 号机手臂、苍蓝命运 3 号机腿部、苍蓝命运 3 号机背包	镭射步枪（BD3）、盾牌（BD3）
盖古克 J	盖古克 J 头部、盖古克 J 身体、盖古克 J 手臂、盖古克 J 腿部、盖古克 J 背包	大型镭射步枪
德天使高达	德天使高达头部、德天使高达身体、德天使高达手臂、德天使高达腿部、德天使高达背包	GN 火箭炮（德天使）
德莱森（独角兽版）	德莱森头部（独角兽 Ver.）、德莱森身体（独角兽 Ver.）、德莱森手臂（独角兽 Ver.）、德莱森腿部（独角兽 Ver.）、德莱森背包（独角兽 Ver.）	镭射战斧（德莱森）、巨型火箭炮
冲击高达（强攻魅影）	冲击高达头部、冲击高达身体、冲击高达手臂、冲击高达腿部、冲击高达（强攻魅影）背包	金刚镭射军刀、MA–BAR72 高出力镭射步枪、机动防盾
冲击高达（双剑魅影）	冲击高达头部、冲击高达身体、冲击高达手臂、冲击高达腿部、冲击高达（双剑魅影）背包	圣剑、MA–BAR72 高出力镭射步枪、机动防盾
冲击高达（爆破魅影）	冲击高达头部、冲击高达身体、冲击高达手臂、冲击高达腿部、冲击高达（爆破魅影）背包、勇抗式镭射戟、MA–BAR72 高出力镭射步枪	
骷髅高达 X1	骷髅高达 X1 头部、骷髅高达 X1 身体、骷髅高达 X1 手臂、骷髅高达 X1 腿部、骷髅高达 X1 背包	斩刀破坏枪、ABC 斗篷
晓（大鹫装备）	晓头部、晓身体、晓手臂、晓腿部、晓背包（大鹫组件）	试制双刀型镭射军刀、百雷、试制 71 型防盾
晓（不知火装备）	晓头部、晓身体、晓手臂、晓腿部、晓背包（不知火组件）	试制双刀型镭射军刀、百雷、试制 71 型防盾
机动型突击高达	突击高达头部、突击高达身体、突击高达手臂、突击高达腿部、机动型突击高达背包	镭射军刀（机动型突击）、破甲（突击）、57mm 高出力镭射步枪（突击）、反镭射盾牌（突击）
独角兽高达	独角兽高达头部、独角兽高达身体、独角兽高达手臂、独角兽高达腿部、独角兽高达背包	镭射军刀（独角兽）、超绝火箭炮、盾牌（独角兽）
积根	积根头部、积根身体、积根手臂、积根腿部、积根背包	盾牌（积根）
积达	积达头部、积达身体、积达手臂、积达腿部、积达背包	对舰步枪
龟霸	龟霸头部、龟霸身体、龟霸手臂、龟霸背包	–
罗森・祖鲁	罗森・祖鲁头部、罗森・祖鲁身体、罗森・祖鲁手臂、罗森・祖鲁腿部、罗森・祖鲁背包	盾牌（罗森・祖鲁）
镭射大炮	镭射大炮头部、镭射大炮身体、镭射大炮手臂、镭射大炮腿部、镭射大炮背包	镭射步枪（镭射大炮）
魔象（独角兽版）	魔象头部（独角兽 Ver.）、魔象身体（独角兽 Ver.）、魔象手臂（独角兽 Ver.）、魔象腿部（独角兽 Ver.）、魔象背包（独角兽 Ver.）	–
魔蟹	魔蟹身体、魔蟹手臂、魔蟹腿部、魔蟹背包	–
观星者高达	观星者高达头部、观星者高达身体、观星者高达手臂、观星者高达腿部、观星者高达背包	–

MG 规格

机体名	所包含部件	所包含武器
∀ 高达	∀ 高达头部、∀ 高达身体、∀ 高达手臂、∀ 高达腿部	镭射军刀（∀）、高达流星锤、镭射步枪（∀）、盾牌（∀）
00 Raiser	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达腿部、00 Raiser 背包（0 强化战机）	GN 剑 Ⅲ、GN 剑 Ⅱ、GN 盾牌（00）
00 高达	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达腿部、00 高达背包	GN 剑 Ⅱ、GN 盾牌（00）
00 高达 七剑 /G	00 高达头部、00 高达身体、00 高达手臂、00 高达 七剑 /G 腿部、00 高达 七剑 /G 背包	GN 剑 Ⅱ 短型 /GN 剑 Ⅱ 长型
Ex–S 高达	S 高达头部、Ex–S 高达身体、Ex–S 高达手臂、Ex–S 高达腿部、S 高达（推进器组件装备型）背包	镭射军刀（S 高达）、镭射速射枪（Ex–S）
FAZZ	FAZZ 头部、FAZZ 身体、FAZZ 手臂、FAZZ 腿部、FAZZ 背包	超绝 MEGA 加农炮
G–3 高达	G–3 高达头部、G–3 高达身体、G–3 高达手臂、G–3 高达腿部、G–3 高达背包	镭射军刀（高达）、镭射戟、镭射步枪（高达）、超绝火箭炮（高达）、盾牌（G–3）
GN–X	GN–X 头部、GN–X 身体、GN–X 手臂、GN–X 腿部、GN–X 背包	GN 镭射军刀（GN–X）、（步枪类）GN 镭射步枪短管型（GN–X）、（长型步枪类）GN 镭射步枪短管型（GN–X）、GN 盾牌（GN–X）
Hi– ν 高达	Hi– ν 高达头部、Hi– ν 高达身体、Hi– ν 高达手臂、Hi– ν 高达腿部、Hi– ν 高达背包	镭射军刀（Hi– ν）、盾牌（Hi– ν）
MS 斯摩（金色型）	MS 斯摩头部（金色型）、MS 斯摩身体（金色型）、MS 斯摩手臂（金色型）、MS 斯摩腿部（金色型）、MS 斯摩背包（金色型）	电热扇、镭射手枪

机体名	所包含部件	所包含武器
S 高达	S 高达头部、S 高达身体、S 高达手臂、S 高达腿部、S 高达背包	镭射军刀（S 高达）
S 高达（推进器组件装备型）	S 高达头部、S 高达身体、S 高达手臂、S 高达（推进器组件装备型）腿部、S 高达（推进器组件装备型）背包	–
The O	The O 头部、The O 身体、The O 手臂、The O 腿部、The O 背包	大型镭射步枪
Turn–X 高达	Turn–X 高达头部、Turn–X 高达身体、Turn–X 高达手臂、Turn–X 高达腿部、Turn–X 高达背包	–
V Dash 高达	V 高达头部、V 高达身体、V 高达手臂、V 高达腿部、V Dash 高达背包	镭射军刀（V）、镭射步枪（V）、MEGA 镭射步枪（V Dash）、格林机炮
V2 高达	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达手臂、V2 高达腿部、V2 高达背包	镭射步枪（V2）
V2 高达突击型	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达突击型手臂、V2 高达突击型腿部、V2 高达背包	镭射步枪（V2）、MEGA 镭射步枪（V2 突击型）、MEGA 镭射盾牌
V2 高达暴风型	V2 高达头部、V2 高达身体、V2 高达手臂、V2 高达暴风型腿部、V2 高达暴风型背包	镭射步枪（V2）
V 高达	V 高达头部、V 高达身体、V 高达手臂、V 高达腿部、V 高达背包	镭射军刀（V）、镭射步枪（V）
Z PLUS C1	Z PLUS C1 头部、Z PLUS C1 身体、Z PLUS C1 手臂、Z PLUS C1 腿部、Z PLUS C1 背包	镭射速射枪（Z PLUS）
Z PLUS（测试机配色型）	Z PLUS A1 头部（测试机配色型）、Z PLUS A1 身体（测试机配色型）、Z PLUS A1 手臂（测试机配色型）、Z PLUS A1 腿部（测试机配色型）、Z PLUS A1 背包（测试机配色型）	镭射步枪（Z PLUS A1）、盾牌（Z PLUS A1）
ZZ 高达	ZZ 高达头部、ZZ 高达身体、ZZ 高达手臂、ZZ 高达腿部、ZZ 高达背包	超绝镭射军刀、双管镭射步枪
Z 高达	Z 高达头部、Z 高达身体、Z 高达手臂、Z 高达腿部、Z 高达背包	镭射军刀（Z）、镭射步枪（Z）、超绝 MEGA 镭射炮、盾牌（Z）
ν 高达	ν 高达头部、ν 高达身体、ν 高达手臂、ν 高达腿部、ν 高达背包	镭射军刀（ν）、镭射步枪（ν）、ν 超绝火箭炮、盾牌（ν）
力天使高达	力天使高达头部、力天使高达身体、力天使高达手臂、力天使高达腿部、力天使高达背包	GN 镭射短枪、GN 狙击步枪
力奇·戴亚	力奇·戴亚头部（古华多罗·巴兹拿配色）、力奇·戴亚身体（古华多罗·巴兹拿配色）、力奇·戴亚手臂（古华多罗·巴兹拿配色）、力奇·戴亚腿部（古华多罗·巴兹拿配色）、力奇·戴亚背包（古华多罗·巴兹拿配色）	–
大魔	大魔头部、大魔身体、大魔手臂、大魔腿部、大魔背包	雷可顿火箭炮
天意高达	天意高达头部、天意高达身体、天意高达手臂、天意高达腿部、天意高达背包	审判式镭射步枪
太空坦克	太空坦克头部、太空坦克身体、太空坦克手臂、太空坦克腿部、太空坦克背包	–
日升高达	日升高达头部、日升高达身体、日升高达手臂、日升高达腿部、日升高达背包	–
主天使高达	主天使高达头部、主天使高达身体、主天使高达手臂、主天使高达腿部、主天使高达背包	GN 镭射冲锋枪、GN 盾牌（主天使）
加曼·萨比专用渣古Ⅱ FS 型	渣古Ⅱ FS 头部（加曼·萨比专用）、渣古Ⅱ FS 身体（加曼·萨比专用）、渣古Ⅱ FS 手臂（加曼·萨比专用）、渣古Ⅱ FS 腿部（加曼·萨比专用）、渣古Ⅱ FS 背包（加曼·萨比专用）	大型电热斧、马杰拉战车炮、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
卡碧尼	卡碧尼头部、卡碧尼身体、卡碧尼手臂、卡碧尼腿部、卡碧尼背包	–
正义高达	正义高达头部、正义高达身体、正义高达手臂、正义高达腿部、正义高达背包	狼式镭射步枪、积层反镭射盾牌（正义）
吉姆	吉姆头部、吉姆身体、吉姆手臂、吉姆腿部、吉姆背包	镭射军刀（高达）、镭射喷枪、超绝火箭炮（高达）、盾牌（吉姆）
吉姆特装型	吉姆特装型头部、吉姆特装型身体、吉姆特装型手臂、吉姆特装型腿部、吉姆特装型背包	曲面型盾牌（吉姆特装型）
地狱死神高达 无尽的华尔兹版	地狱死神高达头部（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达身体（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达手臂（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达腿部（无尽的华尔兹版）、地狱死神高达背包（无尽的华尔兹版）	镭射镰刀
多鲁基斯 无尽的华尔兹版	多鲁基斯头部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯身体（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯手臂（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯腿部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯背包（无尽的华尔兹版）	多巴枪
多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版	多鲁基斯Ⅲ头部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ身体（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ手臂（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ腿部（无尽的华尔兹版）、多鲁基斯Ⅲ背包（无尽的华尔兹版）	MEGA 加农炮
百式	百式头部、百式身体、百式手臂、百式腿部、百式背包	镭射军刀（百式）、镭射步枪（百式）、黏着型火箭炮
老虎	老虎头部、老虎身体、老虎手臂、老虎腿部、老虎背包	电热军刀（老虎）、盾牌（老虎）
老虎特装型	老虎特装型头部、老虎特装型身体、老虎特装型手臂、老虎特装型腿部、老虎特装型背包	电热军刀（老虎特装型）、电热鞭（锚型）、格林机炮护盾
自由高达	自由高达头部、自由高达身体、自由高达手臂、自由高达腿部、自由高达背包	蜥式镭射军刀、狼式镭射步枪、积层反镭射盾牌(自由)
自护号	自护号头部、自护号身体、自护号手臂、自护号腿部	–
艾露比·波蕾专用 卡碧尼 Mk–Ⅱ	卡碧尼 Mk–Ⅱ头部（艾露比·波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ身体（艾露比·波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ手臂（艾露比·波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ腿部（艾露比·波蕾专用）、卡碧尼 Mk–Ⅱ背包（艾露比·波蕾专用）	–
完美自护号	自护号头部、自护号身体、完美自护号手臂、完美自护号腿部	–
完美高达	高达头部、完美高达身体、完美高达手臂、完美高达腿部、完美高达背包	镭射军刀（高达）、盾牌（完美高达）
决斗高达（强袭护甲装备）	决斗高达头部、决斗高达（强袭护甲装备）身体、决斗高达（强袭护甲装备）手臂、决斗高达（强袭护甲装备）腿部、决斗高达（强袭护甲装备）背包、晓背包（不知火组件	57mm 高出力镭射步枪（决斗）、魔枪、反镭射盾牌（决斗）
沙波多特装型	沙波多特装型头部、沙波多特装型身体、沙波多特装型手臂、沙波多特装型腿部、沙波多特装型背包	镭射加农炮（沙波多特装型）、双管格林机炮（沙波多特装型）、火箭炮（沙波多特装型）
沙煞比	沙煞比头部、沙煞比身体、沙煞比手臂、沙煞比腿部、沙煞比背包	镭射军刀（沙煞比）、镭射战斧（沙煞比）、镭射散弹枪、盾牌（沙煞比）
沙漠高达 无尽的华尔兹版	沙漠高达头部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达身体（无尽的华尔兹版）、沙漠高达手臂（无尽的华尔兹版）、沙漠高达腿部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达背包（无尽的华尔兹版）	热流刀（沙漠）、盾牌（沙漠 EW 版）
沙漠高达改 无尽的华尔兹版	沙漠高达改头部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改身体（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改手臂（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改腿部（无尽的华尔兹版）、沙漠高达改背包（无尽的华尔兹版）	热流刀（沙漠改）、耐镭射涂层斗篷
京宝梵	京宝梵头部、京宝梵身体、京宝梵手臂、京宝梵腿部、京宝梵背包	缠炸链、专用散弹枪
命运高达	命运高达头部、命运高达身体、命运高达手臂、命运高达腿部、命运高达背包	亚隆戴特、MA–BAR73/S 高出力镭射步枪、反镭射盾牌
武者高达 Mk–Ⅱ	武者高达 Mk–Ⅱ头部、武者高达 Mk–Ⅱ身体、武者高达 Mk–Ⅱ手臂、武者高达 Mk–Ⅱ腿部、武者高达 Mk–Ⅱ背包	虎铁丸、闪光丸、升龙丸
突击自由高达	突击自由高达头部、突击自由高达身体、突击自由高达手臂、突击自由高达腿部、突击自由高达背包	超蜥式镭射军刀、MA–M21KF 高出力镭射步枪
突击高达 NOIR	突击高达 NOIR 头部、突击高达 NOIR 身体、突击高达 NOIR 手臂、突击高达 NOIR 腿部、突击高达 NOIR 背包（突击黑装备）	光神应答剑三式镭射刀、57mm 高出力镭射步枪（突击）、57mm 高出力镭射步枪（NOIR）
突击高达·红 凤凰装备	突击高达·红头部、突击高达·红身体、突击高达·红手臂、突击高达·红腿部、突击高达·红（凤凰装备）背包（凤凰装备）	破甲（突击）、大型对舰刀、57mm 高出力镭射步枪（突击）、反镭射盾牌（突击·红）
迪拿·祖	迪拿·祖头部、迪拿·祖身体、迪拿·祖手臂、迪拿·祖腿部、迪拿·祖背包	射击长矛
重炮手高达 无尽的华尔兹版	重炮手高达头部（无尽的华尔兹版）、重炮手高达身体（无尽的华尔兹版）、重炮手高达手臂（无尽的华尔兹版）、重炮手高达腿部（无尽的华尔兹版）、重炮手高达背包（无尽的华尔兹版）	镭射格林机炮、盾牌（重炮手 EW 版）
飞龙高达	飞龙高达头部、飞龙高达身体、飞龙高达手臂、飞龙高达腿部、飞龙高达背包	飞龙旗
飞翼高达	飞翼高达头部、飞翼高达身体、飞翼高达手臂、飞翼高达腿部、飞翼高达背包	镭射军刀（飞翼）、破坏步枪、盾牌（飞翼）
飞翼高达 无尽的华尔兹版	飞翼高达（EW 版）头部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达（EW 版）身体（无尽的华尔兹版）、飞翼高达（EW 版）手臂（无尽的华尔兹版）、飞翼高达（EW 版）腿部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达（EW 版）背包（无尽的华尔兹版）	镭射军刀（飞翼）、破坏步枪（EW 版）、盾牌（飞翼 EW 版）
飞翼高达零式 无尽的华尔兹版	飞翼高达零式头部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式身体（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式手臂（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式腿部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式背包（无尽的华尔兹版）	双重破坏步枪
飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版	飞翼高达零式原型机头部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式原型机身体（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式原型机手臂（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式原型机腿部（无尽的华尔兹版）、飞翼高达零式原型机背包（无尽的华尔兹版）	飞翼盾牌

机体名	所包含部件	所包含武器
哪吒高达 无尽的华尔兹版	双头龙高达头部（无尽的华尔兹版）、双头龙高达身体（无尽的华尔兹版）、双头龙高达手臂（无尽的华尔兹版）、双头龙高达腿部（无尽的华尔兹版）、双头龙高达背包（无尽的华尔兹版）	双头镭射三叉戟
真・松永专用渣古Ⅱ	高机动型渣古改头部（真・松永专用）、高机动型渣古改身体（真・松永专用）、高机动型渣古改手臂（真・松永专用）、高机动型渣古改腿部（真・松永专用）、高机动型渣古改背包（真・松永专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
真武者顽驮无	真武者顽驮无头部（战国之阵）、真武者顽驮无身体（战国之阵）、真武者顽驮无手臂（战国之阵）、真武者顽驮无腿部（战国之阵）、真武者顽驮无背包（战国之阵）	日轮丸、散光丸、电光丸、种子岛雷威
炮战型 / 重剑型突击高达	突击高达头部、突击高达身体、重剑型突击高达手臂、炮战型突击高达手臂、突击高达腿部、重剑型突击高达背包、炮战型突击高达背包	破甲（突击）、枪刀、57mm 高出力镭射步枪（突击）、反镭射盾牌（突击）
神高达	神高达头部、神高达身体、神高达手臂、神高达腿部、神高达背包	–
神龙高达	神龙高达头部、神龙高达身体、神龙高达手臂、神龙高达腿部、神龙高达背包	镭射长刀、神龙盾牌
神龙高达 无尽的华尔兹版	神龙高达（EW 版）头部（无尽的华尔兹版）、神龙高达（EW 版）身体（无尽的华尔兹版）、神龙高达（EW 版）手臂（无尽的华尔兹版）、神龙高达（EW 版）腿部（无尽的华尔兹版）、神龙高达（EW 版）背包（无尽的华尔兹版）	镭射三叉戟、神龙盾牌（EW 版）
能天使高达	能天使高达头部、能天使高达身体、能天使高达手臂、能天使高达腿部、能天使高达背包	GN 剑、GN 镭射军刀（能天使）、GN 长剑 /GN 短剑、GN 盾牌（能天使）
迷惘高达金色机天	迷惘高达金色机天头部、迷惘高达金色机天身体、迷惘高达金色机天手臂、迷惘高达金色机天腿部、迷惘高达金色机天背包	–
迷惘高达红色机	迷惘高达红色机头部、迷惘高达红色机身体、迷惘高达红色机手臂、迷惘高达红色机腿部、迷惘高达红色机背包	菊一文字、反镭射盾牌（红色机）
迷惘高达红色机改	迷惘高达红色机头部、迷惘高达红色机身体、迷惘高达红色机手臂、迷惘高达红色机改腿部、迷惘高达红色机改背包	菊一文字 / 虎彻
迷惘高达绿色机	迷惘高达绿色机头部、迷惘高达绿色机身体、迷惘高达绿色机手臂、迷惘高达绿色机腿部、迷惘高达绿色机背包	双剑步枪、反镭射盾牌（绿色机）
迷惘高达蓝色机二型改	迷惘高达蓝色机二型改头部、迷惘高达蓝色机二型改身体、迷惘高达蓝色机二型改手臂、迷惘高达蓝色机二型改腿部、迷惘高达蓝色机二型改背包	破甲（蓝色机）
闪光高达	闪光高达头部、闪光高达身体、闪光高达手臂、闪光高达腿部、闪光高达背包	–
闪电高达	闪电高达头部、闪电高达身体、闪电高达手臂、闪电高达腿部、闪电高达背包	–
马沙・亚斯洛布专用渣古Ⅱ	渣古Ⅱ S 头部（马沙・亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 身体（马沙・亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 手臂（马沙・亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 腿部（马沙・亚斯洛布专用）、渣古Ⅱ S 背包（马沙・亚斯洛布专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
马沙・亚斯洛布专用盖古克	盖古克头部（马沙・亚斯洛布专用）、盖古克身体（马沙・亚斯洛布专用）、盖古克手臂（马沙・亚斯洛布专用）、盖古克腿部（马沙・亚斯洛布专用）、盖古克背包（马沙・亚斯洛布专用）	镭射薙刀（马沙专用盖古克）、镭射步枪（马沙专用盖古克）、盾牌（马沙专用盖古克）
高达	高达头部、高达身体、高达手臂、高达腿部、高达背包	镭射军刀（高达）、镭射步枪（高达）、超绝火箭炮（高达）、盾牌（高达）
高达 AGE–1 重击型	高达 AGE–1 重击型头部、高达 AGE–1 重击型身体、高达 AGE–1 重击型手臂、高达 AGE–1 重击型腿部、高达 AGE–1 重击型背包	–
高达 AGE–2 普通型	高达 AGE–2 普通型头部、高达 AGE–2 普通型身体、高达 AGE–2 普通型手臂、高达 AGE–2 普通型腿部、高达 AGE–2 普通型背包	超绝德斯步枪、盾牌 (AGE–2)
高达 AGE–2 黑猎犬型	高达 AGE–2 黑猎犬型头部、高达 AGE–2 黑猎犬型身体、高达 AGE–2 黑猎犬型手臂、高达 AGE–2 黑猎犬型腿部、高达 AGE–2 黑猎犬型背包	德斯长矛
高达 AGE–2 双炮型	高达 AGE–2 普通型头部、高达 AGE–2 普通型身体、高达 AGE–2 双炮型手臂、高达 AGE–2 双炮型腿部、高达 AGE–2 普通型背包	–
高达 Ez–8	高达 Ez–8 头部、高达 Ez–8 身体、高达 Ez–8 手臂、高达 Ez–8 腿部、高达 Ez–8 背包	镭射步枪（陆战型高达）、100mm 机枪、盾牌（Ez–8）
高达 F91	高达 F91 头部、高达 F91 身体、高达 F91 手臂、高达 F91 腿部、高达 F91 背包	镭射军刀（F91）、镭射步枪（F91）、镭射巨炮
高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格	高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格（火神炮筴舱）头部（火神炮筴舱装备）、高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格身体、高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格手臂、高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格腿部、高达 Mk–Ⅱ泰坦斯规格背包	镭射军刀（Mk–Ⅱ）、镭射步枪（Mk–Ⅱ）、超绝火箭炮（Mk–Ⅱ）、盾牌（Mk–Ⅱ泰坦斯规格）
高达 Mk–Ⅱ奥干规格	高达 Mk–Ⅱ奥干规格（火神炮筴舱）头部（火神炮筴舱装备）、高达 Mk–Ⅱ奥干规格身体、高达 Mk–Ⅱ奥干规格手臂、高达 Mk–Ⅱ奥干规格腿部、高达 Mk–Ⅱ奥干规格背包	镭射军刀（Mk–Ⅱ）、镭射步枪（Mk–Ⅱ）、超绝火箭炮（Mk–Ⅱ）、盾牌（Mk–Ⅱ奥干规格）
高达 NT–1	高达 NT–1 头部、高达 NT–1 身体、高达 NT–1 手臂、高达 NT–1 腿部、高达 NT–1 背包	镭射步枪（NT–1）、盾牌（NT–1）
高达 X	高达 X 头部、高达 X 身体、高达 X 手臂、高达 X 腿部、高达 X 背包	大型镭射剑、盾牌破坏步枪
高达 X（分裂者）	高达 X 头部、高达 X 身体、高达 X 手臂、高达 X 腿部、高达 X（分裂者）背包	大型镭射剑、镭射机枪（X 分裂者）、DIVIDER
高达巴巴托斯	高达巴巴托斯头部（第 4 形态）、高达巴巴托斯身体（第 4 形态）、高达巴巴托斯手臂（第 4 形态）高达巴巴托斯腿部（第 4 形态）、高达巴巴托斯背包（第 4 形态）	刀（高达巴巴托斯）、锤矛、滑膛炮
高达艾比安 无尽的华尔兹版	高达艾比安头部（无尽的华尔兹版）、高达艾比安身体（无尽的华尔兹版）、高达艾比安手臂（无尽的华尔兹版）、高达艾比安腿部（无尽的华尔兹版）、高达艾比安背包（无尽的华尔兹版）	镭射剑、电热鞭、盾牌（艾比安）
高达试作 1 号机杰菲兰沙斯	高达试作 1 号机头部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机身体（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机手臂（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机腿部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机背包（杰菲兰沙斯）	镭射步枪（GP01）、盾牌（GP01）
高达试作 1 号机杰菲兰沙斯 Fb	高达试作 1 号机头部（杰菲兰沙斯）、高达试作 1 号机身体（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机手臂（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机腿部（杰菲兰沙斯 Fb）、高达试作 1 号机背包（杰菲兰沙斯 Fb）	镭射步枪（GP01）、盾牌（GP01）
高达试作 2 号机赛萨里斯	高达试作 2 号机头部（赛萨里斯）、高达试作 2 号机身体（赛萨里斯）、高达试作 2 号机手臂（赛萨里斯）、高达试作 2 号机腿部（赛萨里斯）、高达试作 2 号机背包（赛萨里斯）	原子火箭炮、散热用盾牌
高达试作 3 号机史迪蒙	高达试作 3 号机头部（史迪蒙）、高达试作 3 号机身体（史迪蒙）、高达试作 3 号机手臂（史迪蒙）、高达试作 3 号机腿部（史迪蒙）、高达试作 3 号机背包（史迪蒙）	折叠式火箭炮、折叠式盾牌
基拉・德卡	基拉・德卡头部、基拉・德卡身体、基拉・德卡手臂、基拉・德卡腿部、基拉・德卡背包	镭射战斧、镭射机枪（基拉・德卡）、盾牌（基拉・德卡）
强人	强人头部、强人身体、强人手臂、强人腿部、强人背包	专用镭射军刀、飞弹盾牌
强尼・莱丁专用高机动型盖古克	高机动型盖古克头部（强尼・莱丁专用）、高机动型盖古克身体（强尼・莱丁专用）、高机动型盖古克手臂（强尼・莱丁专用）、高机动型盖古克腿部（强尼・莱丁专用）、盖古克加农背包、高机动型盖古克背包（强尼・莱丁专用）	镭射薙刀（强化・莱丁专用盖古克）
强尼・莱丁专用渣古Ⅱ	高机动型渣古后期型头部（强尼・莱丁专用）、高机动型渣古后期型身体（强尼・莱丁专用）、高机动型渣古后期型手臂（强尼・莱丁专用）、高机动型渣古后期型腿部（强尼・莱丁专用）、高机动型渣古后期型背包（强尼・莱丁专用）	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
陆战型高达	陆战型高达头部、陆战型高达身体、陆战型高达手臂、陆战型高达腿部、陆战型高达背包	镭射步枪（陆战型高达）、180mm 加农炮、100mm 机枪、盾牌（陆战型高达）
杰斯塔	杰斯塔头部、杰斯塔身体、杰斯塔手臂、杰斯塔腿部、杰斯塔背包	镭射步枪（杰斯塔）
杰斯塔加农	杰斯塔头部、杰斯塔加农身体、杰斯塔加农手臂、杰斯塔加农腿部、杰斯塔加农背包	镭射步枪（杰斯塔）、镭射步枪（杰斯塔加农）
创建突击高达（全装备型）	创建突击高达头部（全装备型）、创建突击高达身体（全装备型）、创建突击高达手臂（全装备型）、创建突击高达腿部（全装备型）、创建突击高达背包（全装备型）	镭射军刀（机动型突击）、镭射步枪（创建突击高达）、复合式盾牌
报丧女妖	报丧女妖头部、报丧女妖身体、报丧女妖（武装装甲装备）手臂（武装装甲装备）、报丧女妖腿部、报丧女妖背包	–
报丧女妖・命运女神	报丧女妖头部、报丧女妖身体、报丧女妖手臂、报丧女妖腿部、报丧女妖・命运女神背包	镭射麦格农（报丧女妖）、武装装甲 DE（报丧女妖）
智天使高度	智天使高度头部、智天使高度身体、智天使高度手臂、智天使高度腿部、智天使高度背包	GN 镭射短枪Ⅱ、GN 狙击步枪Ⅱ
渣古Ⅱ	渣古Ⅱ头部、渣古Ⅱ身体、渣古Ⅱ手臂、渣古Ⅱ J 腿部（3 连装飞弹夹舱装备）、渣古Ⅱ背包	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
渣古布雷型	渣古布雷型头部、渣古布雷型身体、渣古布雷型手臂、渣古布雷型腿部、渣古布雷型背包	电热斧、渣古机枪（渣古Ⅱ）、渣古火箭炮
无限正义高达	无限正义高达头部、无限正义高达身体、无限正义高达手臂、无限正义高达腿部、无限正义高达背包	MA–M1911 高出力镭射步枪、多功能镭射盾
华沙哥高达	华沙哥高达头部、华沙哥高达身体、华沙哥高达手臂、华沙哥高达腿部、华沙哥高达背包	镭射军刀（华沙哥）、突击发射器
量子型 00 高达	量子型 00 高达头部、量子型 00 高达身体、量子型 00 高达手臂、量子型 00 高达腿部、量子型 00 高达背包	GN 剑Ⅴ
传说高达	传说高达头部、传说高达身体、传说高达手臂、传说高达腿部、传说高达背包	勇炕式改镭射戟、MA–BAR78F 高出力镭射步枪

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

机体名	所包含部件	所包含武器
新安州	新安州头部、新安州身体、新安州手臂、新安州腿部、新安州背包	镭射斧、镭射薙刀、镭射步枪＋火箭炮、盾牌（新安州）
盟主高达	盟主高达头部、盟主高达身体、盟主高达手臂、盟主高达腿部、盟主高达背包	盟主之布
德天使高达	德天使高达头部、德天使高达身体、德天使高达手臂、德天使高达腿部、德天使高达背包	GN 火箭炮（德天使）
冲击高达（强攻魅影）	冲击高达头部、冲击高达身体、冲击高达手臂、冲击高达腿部、冲击高达（强攻魅影）背包	金刚镭射军刀、折叠式反装甲刀、MA-BAR72 高出力镭射步枪、机动防盾
冲击高达（双剑魅影）	冲击高达头部、冲击高达身体、冲击高达手臂、冲击高达腿部、冲击高达（双剑魅影）背包	金刚镭射军刀、折叠式反装甲刀、圣剑、MA-BAR72 高出力镭射步枪、机动防盾
骷髅高达 X1	骷髅高达 X1 头部、骷髅高达 X1 身体、骷髅高达 X1 手臂、骷髅高达 X1 腿部、骷髅高达 X1 背包	斩刀破坏枪、ABC 斗篷
晓	晓头部、晓身体、晓手臂、晓腿部、晓背包（大鹫组件）	试制双刀型镭射军刀、百雷、试制 71 型防盾
机动型突击高达	突击高达头部、突击高达身体、突击高达手臂、突击高达腿部、机动型突击高达背包	镭射军刀（机动型突击）、破甲（突击）、57mm 高出力镭射步枪（突击）、反镭射盾牌（突击）
独角兽高达	独角兽高达头部、独角兽高达身体、独角兽高达手臂、独角兽高达腿部、独角兽高达背包	镭射军刀（独角兽）、镭射麦格农（独角兽）、超绝火箭炮、盾牌（独角兽）
龟霸	龟霸头部、龟霸身体、龟霸手臂、龟霸背包	–
镭射大炮	镭射大炮头部、镭射大炮身体、镭射大炮手臂、镭射大炮腿部、镭射大炮背包	镭射步枪（镭射大炮）
魔蟹	魔蟹身体、魔蟹手臂、魔蟹腿部、魔蟹背包	–

全 EX 动作与爆发动作的入手方法

EX 动作

无装备限制类 EX 动作

EX 动作名称	获得条件
修复装甲	初期自带
修复力场	修复装甲的熟练度达到★
攻击增幅	初期自带
攻击力场	攻击增幅的熟练度达到★
防御增幅	初期自带
防御力场	防御增幅的熟练度达到★
大地震撼者	流程内自动获得
地球震撼者	大地震撼者的熟练度达到★
推进冲撞	流程内自动获得
风暴冲撞	推进冲撞的熟练度达到★

射击武器类 EX 动作

EX 动作名称	获得条件
幻象射击	使用步枪类武器进行战斗后获得
幽灵射击	幻象射击的熟练度达到一半以上
枪林弹雨	使用步枪类武器进行 3 次战斗后获得
集中弹幕	枪林弹雨的熟练度达到一半以上
变动式射击	使用双步枪类武器进行战斗后获得
轮流式射击	变动式射击的熟练度达到一半以上
快速射击	使用双步枪类武器进行 3 次战斗后获得
迅雷疾射	快速射击的熟练度达到一半以上
集束射击	使用长型步枪类武器进行战斗后获得
粉碎射击	集束射击的熟练度达到一半以上
断魂射	使用长型步枪类武器进行 3 次战斗后获得
屠杀镭射	断魂射的熟练度达到一半以上
扩散式弹药	使用机枪类武器进行战斗后获得
冰冻式弹药	扩散式弹药的熟练度达到一半以上
子弹强击	使用机枪类武器进行 3 次战斗后获得
子弹盘旋	子弹强击的熟练度达到一半以上
突击式格林机炮	使用格林机炮类武器进行战斗后获得
破坏式格林机炮	突击式格林机炮的熟练度达到一半以上
双格林集火机炮	使用格林机炮类武器进行 3 次战斗后获得
双格林机炮风暴	双格林集火机炮的熟练度达到一半以上
多方向爆破	使用火箭炮类武器进行战斗后获得
多方向惩击	多方向爆破的熟练度达到一半以上
广域炮击	使用火箭炮类武器进行 3 次战斗后获得
广域轰炸	广域炮击的熟练度达到一半以上

近战武器类 EX 动作

EX 动作名称	获得条件
十字斩	使用军刀类武器进行战斗后获得
十字风暴	十字斩的熟练度达到一半以上
尖锐斩击	使用军刀类武器进行 3 次战斗后获得
暴风斩	尖锐斩击的熟练度达到一半以上
四重斩	使用双军刀类武器进行战斗后获得
狂烈斩	四重斩的熟练度达到一半以上

EX 动作名称	获得条件
鬼影刃	使用双军刀类武器进行 3 次战斗后获得
幽魂刃	狂烈斩的熟练度达到一半以上
音速推进器	使用长矛类武器进行战斗后获得
电光推进器	音速推进器的熟练度达到一半以上
强风刺	使用长矛类武器进行 3 次战斗后获得
百万刺	强风刺的熟练度达到一半以上
战斧螺旋	使用战斧类武器进行战斗后获得
战斧飓风	战斧螺旋的熟练度达到一半以上
龙卷斧	使用战斧类武器进行 3 次战斗后获得
飓风斧	龙卷斧的熟练度达到一半以上
流畅攻击	使用大剑类武器进行战斗后获得
绝境冲击	流畅攻击的熟练度达到一半以上
旋转攻击	使用大剑类武器进行 3 次战斗后获得
绝境破坏者	旋转攻击的熟练度达到一半以上
旋风刃	使用双头刃类武器进行战斗后获得
烈风刃	旋风刃的熟练度达到一半以上
旋转扭曲者	使用双头刃类武器进行 3 次战斗后获得
旋转飓风	旋转扭曲者的熟练度达到一半以上
漩涡进击	使用战鞭类武器进行战斗后获得
缠缚	漩涡进击的熟练度达到一半以上
空间锁定	使用战鞭类武器进行 3 次战斗后获得
重力星体	空间锁定的熟练度达到一半以上
裂破斩	使用拳法类武器进行战斗后获得
全力爆击	裂破斩的熟练度达到一半以上
威力扩充	使用拳法类武器进行 3 次战斗后获得
威力释放	威力扩充的熟练度达到一半以上
格斗机械爪	使用勾爪类武器进行战斗后获得
格斗剪钳	格斗机械爪的熟练度达到一半以上
暴风落下重击	使用勾爪类武器进行 3 次战斗后获得
飓风落下重击	暴风落下重击的熟练度达到一半以上
重锤击	使用格斗类武器进行战斗后获得
亡命击	重锤击的熟练度达到一半以上
关节固	使用格斗类武器进行 3 次战斗后获得
关节断击	关节固的熟练度达到一半以上

限定部件类 EX 动作

EX 动作名称	所需机体部件
次元霸王流疾风掌	创制燃焰高达（手臂）
次元霸王流圣枪踢	创制燃焰高达（腿部）
超级霸王电影弹	神高达（身体）、盟主高达（身体）
闪光掌	闪光高达（手臂）
神掌	美少女高达（手臂）
爆热神掌	神高达（手臂）
暗黑拳	盟主高达（手臂）
光之翼（DESTINY）	命运高达（背包）
大型镭射军刀	高达 AGE–2 双炮型（手臂）
二连装镭射步枪浮空斩	全武装高达（手臂）
圣剑	冲击高达（强攻魅影）·背包
真·散雷日轮斩	真武者顽驮无高达（背包）

EX 动作名称	所需机体部件
真·散雷日轮斩（Mk–Ⅱ）	武者高达 Mk–Ⅱ（背包）
MEGA 发射器	达希鲁夫（身体）
高出力 MEGA 加农炮	ZZ 高达（头部）
超绝 MEGA 加农炮	FAZZ（背包）
MEGA 超音波炮	华沙哥高达（身体）
三重超音波炮	华沙哥高达膛炮型（身体）
堡垒型破坏炮	高达 AGE–3 堡垒型（手臂）
幻影外层胶体	闪电高达（手臂）、迷惘高达金色机天（手臂）、迷惘高达金色机天蜜娜（手臂）
超绝干扰器	地狱死神高达（EW）·手臂
EXAM 系统	苍蓝命运 1 号机（头部）、苍蓝命运 2 号机（头部）、苍蓝命运 3 号机（头部）
TRANS–AM 系统	须佐之男（腿部）、智天使高达（腿部）、德天使高达（背包）、能天使高达（背包）、主天使高达（背包）、力天使高达（背包）、00 高达 七剑 /G（背包）、量子型 00 高达（身体）
HADES 系统	苍白骑士（头部）
ALICE	S 高达（头部）
NT–D	独角兽高达（身体）、报丧女妖（身体）
MEPE	高达 F91（身体）
零式系统	飞翼高达零式（EW）·身体、飞翼高达零式试作型（EW）·身体、高达艾比安（EW）·身体
次元霸王流极意	创制燃焰高达（身体）
超级模式	闪光高达（身体）
超绝模式	神高达（身体）、盟主高达（身体）、飞龙高达（身体）
狂战士系统	美少女高达（身体）
红龙头	迷惘高达红龙（头部）
光轮推进翼	观星者高达（背包）
光之翼（V2）	V2 高达（背包）、V2 高达暴风型（背包）
超级龙骑兵	突袭自由高达（背包）
土星引擎	积达（背包）



SD机体的EX动作

EX动作名称	所需SD机体以及解锁条件
骑士高达彗星剑	骑士高达友好度MAX
炎之剑	全武装骑士高达友好度MAX
散雷日轮斩	武者高达（超钢Ver.）友好度MAX
MEGA飞弹模式	司令高达友好度MAX
热火爆轮斩	武者号斗丸（最终决战Ver.）友好度MAX
龙卷火星	全能骑士高达友好度MAX
雷鸣斩	魔龙剑士零高达友好度MAX
暗黑炮	暗将军友好度MAX
飞燕龙卷转	武者飞驱鸟友（金色浴衣Ver.）好度MAX
海啸斩	二代目顽驮无大将军友好度MAX
召唤	骑士独角兽高达（野兽模式）友好度MAX
星霸龙凰斩	龙凤突击刘备高达友好度MAX



爆发动作

爆发动作名称	所需机体部件
爆发破坏	初期自带
爆发修复	初期自带
TRANS-AM爆发	00高达七剑/G（背包）、00 Raiser背包（0强化战机）
暴热神威斩	神高达（腿部）
真·流星蝴蝶剑	飞龙高达（身体）
石破天惊拳	神高达（手臂）、盟主高达（手臂）
解除限制	高达AGE-1普通型（身体）、高达AGE-1重击型（手臂）、高达AGE-1重击型（腿部）
闪光剑	闪光高达（手臂）
月光蝶	∀高达（身体）、Turn-X高达（身体）
超绝镭射军刀	Z高达（身体）、ZZ高达（身体），前两者任意之一加上军刀、双军刀、大剑的其中之一
IF增压推进器	金色斯摩（手臂）
巨型枪	脑膜传导型渣古（头部）
卫星加农炮	高达X（背包）
双管卫星加农炮	DX高达（背包）
强化巨剑	量子型00高达（背包）、00强化模组（背包） 前两者任意之一加上军刀、双军刀、大剑的其中之一
量子爆发	量子型00高达（身体）
火力全开攻击	重炮手高达（EW）·身体、全武装高达（身体）
完全爆发	自由高达（背包）、突袭自由高达（背包）、正义高达（背包）、无限正义高达（背包）
光子护盾	高达G-self（身体）

解锁EX动作与爆发动作的部件进化合成指南

使用指南：部件A（主体部件）+部件B（消耗部件）=部件C（目标部件）。

不过需要注意的是部件B(消耗部件)+部件A(主体部件)不一定能合成出部件C(目标部件)，在合成时要注意好前后的顺序。

极少数部件（例如高达AGE-1重击型腿部）无法通过进化合成来派生，需要到任务里刷机体或者在商店里购买才能获得。

EX动作（不限规格）所需部件进化合成表

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
ZZ高达头部	Z高达头部	Z高达头部、百式头部、电光高达头部
	百式头部	Z高达头部、百式头部、电光高达头部
苍白骑士头部	吉姆指挥官用型头部	蓝色命运1号机头部、吉姆特装型头部、吉姆指挥官用型
	蓝色命运1号机头部	吉姆指挥官用型头部、吉姆特装型头部、蓝色命运1号机头部
S高达头部	FAZZ头部	ZZ高达头部、ν高达头部、FAZZ头部
	ZZ高达头部	ZZ高达头部、FAZZ头部、ν高达头部
苍蓝命运1号机头部	吉姆头部	陆战型高达头部、吉姆特装型头部、吉姆Ⅱ头部
	吉姆指挥官用型头部	陆战型高达头部、吉姆特装型头部、吉姆Ⅱ头部
苍蓝命运2号机头部	吉姆特装型头部	高达头部、陆战型高达头部、高达NT-1头部
	陆战型高达头部	高达头部、陆战型高达头部、高达NT-1头部
苍蓝命运3号机头部	吉姆特装型头部	苍蓝命运1号机头部、苍蓝命运2号机头部、苍白骑士头部
	蓝色命运1号机头部	蓝色命运2号机头部、苍白骑士头部、苍蓝命运1号机头部
迷惘高达红龙头部	迷惘高达红色机头部	神龙高达（EW）头部、双头龙高达头部、高达艾比安头部
	迷惘高达蓝色机二型改头部	神龙高达（EW）头部、双头龙高达头部、高达艾比安头部
达希鲁夫身体	高达TR-1"进阶型海兹尔"	柏拉斯·亚迪尼身体、The O身体、德莱森身体
	苍白骑士身体	柏拉斯·亚迪尼身体、The O身体、德莱森身体
量子型00高达身体	00高达身体	神高达身体、突击高达NOIR身体、观星者高达身体
	能天使高达身体	神高达身体、突击高达NOIR身体、观星者高达身体
独角兽高达身体	高达Mk-Ⅱ奥干规格身体	苍白骑士身体、京宝梵身体、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格身体
	高达试作1号机杰菲兰沙斯身体	苍白骑士身体、京宝梵身体、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格身体
报丧女妖身体	高达Mk-Ⅱ奥干规格身体	苍蓝命运2号机身体、苍白骑士身体、高达TR-1"进阶型海兹尔"
	独角兽高达身体	苍白骑士身体、京宝梵身体、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格身体

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
高达F91身体	吉姆身体	高达试作1号机身体、高达Mk-Ⅱ奥干规格身体、V高达身体
	高达身体	高达试作1号机身体、高达Mk-Ⅱ奥干规格身体、V高达身体
飞翼高达零式（EW）身体	多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体	飞翼高达身体、飞翼高达（EW）身体、多鲁基斯身体
飞翼高达零式原型机(EW)身体	飞翼高达身体	飞翼高达身体、飞翼高达零式（EW）身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体
	飞翼高达零式（EW）身体	飞翼高达身体、飞翼高达零式（EW）身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体
创制燃焰高达身体	大魔身体	闪光高达身体、神高达身体、盟主高达身体
	渣古Ⅱ身体	闪光高达身体、神高达身体、盟主高达身体
闪光高达身体	日升高达身体	苍蓝命运1号机身体、吉姆指挥官用型身体、吉姆特装型身体
	美少女高达身体	苍蓝命运1号机身体、吉姆指挥官用型身体、吉姆特装型身体
神高达身体	日升高达身体	飞翼高达身体、飞翼高达（EW）身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体
	闪光高达身体	飞翼高达身体、飞翼高达（EW）身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体
盟主高达身体	飞龙高达身体	积达身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体、多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版身体
	闪光高达身体	积达身体、多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体、多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版身体
飞龙高达身体	日升高达身体	基拉·德卡身体、迪拿·祖身体、GN-X身体
	美少女高达身体	基拉·德卡身体、迪拿·祖身体、GN-X身体
美少女高达身体	日升高达身体	迷惘高达红色机身体、GN射手身体、GN-X身体
	神龙高达身体	迷惘高达红色机身体、GN射手身体、GN-X身体
华沙哥高达身体	高达F91身体	飞翼高达零式原型机（EW）身体、双头龙高达身体、高达艾比安身体
	高达X身体	飞翼高达零式原型机（EW）身体、双头龙高达身体、高达艾比安身体
华沙哥高达膛炮型身体	高达艾比安身体	双头龙高达身体、高达艾比安身体、华沙哥高达身体
	华沙哥高达身体	头龙高达身体、高达艾比安身体、华沙哥高达身体

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
创制燃焰高达手臂	大魔手臂	闪光高达手臂、神高达手臂、盟主高达手臂
	渣古Ⅱ手臂	闪光高达手臂、神高达手臂、盟主高达手臂
闪光高达手臂	日升高达手臂	苍蓝命运1号机手臂、吉姆指挥官用型手臂、吉姆特装型手臂
	美少女高达手臂	苍蓝命运1号机手臂、吉姆指挥官用型手臂、吉姆特装型手臂
美少女高达手臂	日升高达手臂	迷惘高达红色机手臂、GN射手手臂、GN-X手臂
	神龙高达手臂	迷惘高达红色机手臂、GN射手手臂、GN-X手臂
神高达手臂	日升高达手臂	飞翼高达手臂、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂
	闪光高达手臂	飞翼高达手臂、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂
盟主高达手臂	飞龙高达手臂	积达手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版手臂
		闪光高达手臂
高达AGE-2双炮型手臂	Z高达手臂	能天使高达手臂、智天使高达手臂、00高达手臂
	高达AGE-2普通型手臂	能天使高达手臂、智天使高达手臂、00高达手臂
全武装高达手臂	完美高达手臂	ZZ高达手臂、Ex-S高达手臂、Hi-ν高达手臂
	精神感应渣古（高达雷霆宙域战线版）手臂	ZZ高达手臂、Ex-S高达手臂、Hi-ν高达手臂
高达AGE-3堡垒型手臂	Z PLUS A1测试机配色型手臂	力天使高达手臂、智天使高达手臂、德天使高达手臂
	ZZ高达	力天使高达手臂、智天使高达手臂、德天使高达手臂
闪电高达手臂	V2高达手臂	地狱死神高达 无尽的华尔兹版手臂、沙漠高达 无尽的华尔兹版手臂、神龙高达手臂
	V高达手臂	地狱死神高达 无尽的华尔兹版手臂、沙漠高达 无尽的华尔兹版手臂、神龙高达手臂
迷惘高达金色机天手臂	迷惘高达红色机天手臂	突击高达手臂、决斗高达（强袭护甲装备）手臂、正义高达手臂
	迷惘高达蓝色机二型改手臂	突击高达手臂、决斗高达（强袭护甲装备）手臂、正义高达手臂
迷惘高达金色机天·蜜娜手臂	迷惘高达金色机天手臂	飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版手臂、双头龙高达手臂、高达艾比安手臂
	迷惘高达蓝色机二型改手臂	飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版手臂、双头龙高达手臂、高达艾比安手臂
地狱死神高达（EW）手臂	多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂	苍白骑士手臂、京宝梵手臂、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格手臂
	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版手臂	苍白骑士手臂、京宝梵手臂、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格手臂
须佐之男腿部	GN-X腿部	迷惘高达红色机改腿部、迷惘高达金色机天腿部、迷惘高达蓝色机二型改腿部
	GN射手腿部	迷惘高达红色机改腿部、迷惘高达金色机天腿部、迷惘高达蓝色机二型改腿部
智天使高达腿部	00高达腿部	沙煞比腿部、罗森·祖鲁腿部、刹帝利腿部
	力天使高达腿部	沙煞比腿部、罗森·祖鲁腿部、刹帝利腿部
	智天使高达 最终战规格腿部	Z PLUS C1腿部、高达AGE-2普通型腿部、高达AGE-2双炮型腿部
创制燃焰高达腿部	大魔腿部	闪光高达腿部、神高达腿部、盟主高达腿部
	渣古Ⅱ腿部	闪光高达腿部、神高达腿部、盟主高达腿部

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
FAZZ背包	Z PLUS A1背包	高达TR-1“进阶型海兹尔”背包、拜亚兰特装型背包
	ZZ高达背包	高达TR-1“进阶型海兹尔”背包、拜亚兰特装型背包
命运高达背包	正义高达背包	高达F91背包、V高达背包、V2高达背包
	冲击高达（强攻魅影）背包	高达F91背包、V高达背包、V2高达背包
冲击高达（强攻魅影）背包	能天使高达背包	机动型突击高达背包、自由高达背包、正义高达背包
	机动型突击高达背包	能天使高达背包
真武者顽驮无高达背包	吉姆背包	迷惘高达红色机背包、能天使高达背包
	高达背包	迷惘高达红色机背包、能天使高达背包
武者高达Mk-Ⅱ背包	高达Mk-Ⅱ奥干规格背包	迷惘高达红色机背包、迷惘高达红色机改背包、迷惘高达蓝色机二型改背包
	高达NT-1	迷惘高达红色机背包、迷惘高达红色机改背包、迷惘高达蓝色机二型改背包
观星者高达背包	突击高达·红（I.W.S.P.）背包	闪光高达背包、神高达背包、盟主高达背包
	机动型突击高达背包	闪光高达背包、神高达背包、盟主高达背包
V2高达背包	V高达背包	高达试作1号机背包、高达Mk-Ⅱ奥干规格背包、V高达背包
	高达Mk-Ⅱ奥干规格背包	高达试作1号机背包、高达Mk-Ⅱ奥干规格背包、V高达背包
V2高达暴风型背包	V2高达背包	ZZ高达背包、FAZZ背包、Z PLUS A1背包
	V高达背包	ZZ高达背包、FAZZ背包、Z PLUS A1背包
突袭自由高达背包	正义高达背包	完美突击高达背包、突击高达·红（I.W.S.P.）背包、晓背包
	自由高达背包	完美突击高达背包、突击高达·红（I.W.S.P.）背包、晓背包
积达背包	渣古Ⅱ背包	吉姆指挥官用型背包、吉姆特装型背包、吉姆Ⅱ背包
	渣古Ⅱ S背包 马沙·亚斯洛布专用	吉姆指挥官用型背包、吉姆特装型背包、吉姆Ⅱ背包
能天使高达背包	G-3高达背包	吉姆指挥官用型背包、吉姆特装型背包、吉姆Ⅱ背包
	高达背包	吉姆指挥官用型背包、吉姆特装型背包、吉姆Ⅱ背包
德天使高达背包	主天使背包	高达Ez-8背包、高达NT-1背包、高达试作2号机背包
	能天使高达背包	高达Ez-8背包、高达NT-1背包、高达试作2号机背包
力天使高达背包	主天使背包	高达背包、陆战型高达背包、高达NT-1背包
	能天使高达背包	高达背包、陆战型高达背包、高达NT-1背包
主天使高达背包	能天使高达背包	Z高达背包、百式背包、电光高达背包
	高达G-Self大气圈用背包装备型	Z高达背包、百式背包、电光高达背包
00高达 七剑/G背包	00高达背包	迷惘高达红色机背包、迷惘高达蓝色机二型改背包、须佐之男背包
	智天使高达背包	迷惘高达红色机背包、迷惘高达蓝色机二型改背包、须佐之男背包
00 Raiser背包（0强化战机）	00高达背包	完美突击高达背包、创建突击高达背包、电光高达背包
	智天使高达背包	完美突击高达背包、创建突击高达背包、电光高达背包

爆发动作（不限规格）所需部件进化合成表

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
脑膜传导型渣古头部	沙煞比头部	高机动型渣古改头部、高机动型渣古后期型、积达（队长机）
	新安州头部	高机动型渣古改头部、高机动型渣古后期型、积达（队长机）
飞龙高达身体	日升高达身体	基拉·德卡身体、迪拿·祖身体、GN-X身体
	美少女高达身体	基拉·德卡身体、迪拿·祖身体、GN-X身体
高达AGE-1普通型身体	吉姆身体	闪光高达身体、飞龙高达身体、日升高达身体
	高达身体	闪光高达身体、飞龙高达身体、日升高达身体
∀高达身体	V2高达身体	龟霸身体、MS斯摩身体、MS卡普尔身体
	V高达身体	龟霸身体、MS斯摩身体、MS卡普尔身体
Turn-X高达身体	∀高达身体	龟霸身体、MS斯摩身体、MS卡普尔身体
	MS斯摩身体	龟霸身体、MS斯摩身体、MS卡普尔身体
Z高达身体	V高达身体	大魔热带型身体、力奇·戴亚身体、百式身体

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
ZZ高达身体	Z高达身体	Z高达身体、百式身体、电光高达身体
	百式身体	Z高达身体、百式身体、电光高达身体
量子型00高达身体	00高达身体	神高达身体、突击高达NOIR身体、观星者高达身体
	能天使高达身体	神高达身体、突击高达NOIR身体、观星者高达身体
重炮手高达（EW）身体	多鲁基斯 无尽的华尔兹版身体	高达NT-1身体、高达Mk-Ⅱ奥干规格身体、V高达身体
	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版身体	高达NT-1身体、高达Mk-Ⅱ奥干规格身体、V高达身体
全武装高达身体	完美高达身体	ZZ高达身体、Ex-S高达身体、Hi-ν高达身体
	精神感应渣古（高达雷霆战线版）身体	ZZ高达身体、Ex-S高达身体、Hi-ν高达身体
高达G-self身体	吉姆身体	高达F91身体、V高达身体、V2高达身体
	高达身体	高达F91身体、V高达身体、V2高达身体

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
神高达手臂	日升高达手臂	飞翼高达手臂、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂
	闪光高达手臂	飞翼高达手臂、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂
盟主高达手臂	飞龙高达手臂	积达手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版手臂
高达 AGE-1 重击型手臂	闪光高达手臂	积达手臂、多鲁基斯 无尽的华尔兹版手臂、多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版手臂
闪光高达手臂	日升高达手臂	苍蓝命运 1 号机手臂、吉姆指挥官用型手臂、吉姆特装型手臂
	美少女高达手臂	苍蓝命运 1 号机手臂、吉姆指挥官用型手臂、吉姆特装型手臂
金色斯摩手臂	MS 卡普尔手臂	Z 高达手臂、力奇・戴亚手臂、百式手臂
	魔蟹手臂	Z 高达手臂、力奇・戴亚手臂、百式手臂
神高达腿部	日升高达腿部	飞翼高达腿部、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版腿部、多鲁基斯 无尽的华尔兹版腿部
	闪光高达	飞翼高达腿部、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版腿部、多鲁基斯 无尽的华尔兹版腿部
高达 X 背包	V 高达背包	高达 F91 背包、V 高达背包、V2 高达背包
DX 高达背包	V2 高达背包	高达 F91 背包、V2 高达背包、高达 X 背包
量子型 00 高达背包	00 Raiser 背包（0 强化战机）	神高达背包、突击高达 NOIR 背包、观星者高达背包
	00 高达背包	神高达背包、突击高达 NOIR 背包、观星者高达背包

目标部件	主体部件	消耗部件（任选其一）
00 高达 七剑 /G 背包	00 高达背包	迷惘高达红色机背包、迷惘高达蓝色机二型改背包、须佐之男背包
	智天使高达背包	迷惘高达红色机背包、迷惘高达蓝色机二型改背包、须佐之男背包
00 Raiser 背包（0 强化战机）	00 高达背包	完美突击高达背包、创建突击高达背包、电光高达背包
	智天使高达背包	完美突击高达背包、创建突击高达背包、电光高达背包
自由高达背包	机动型突击高达背包	机动型突击高达背包、突击高达・红（I.W.S.P.）背包、能天使高达背包
突袭自由高达背包	正义高达背包	完美突击高达背包、突击高达・红（I.W.S.P.）背包、晓背包
	自由高达背包	完美突击高达背包、突击高达・红（I.W.S.P.）背包、晓背包
正义高达背包	突击高达・红（I.W.S.P.）背包	机动型突击高达背包、自由高达背包、突击高达・红（I.W.S.P.）背包
	能天使高达背包	机动型突击高达背包、自由高达背包、突击高达・红（I.W.S.P.）背包
无限正义高达背包	正义高达背包	机动型突击高达背包、自由高达背包、正义高达背包
	自由高达背包	机动型突击高达背包、自由高达背包、正义高达背包

奖杯攻略

奖杯总数	41	铜杯	22	银杯	15	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	50 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

白金说明

本作的奖杯与前作相比，在复杂性上弱化了很多，因为没了要求用各类武器打出特定奖励的奖杯，不过在花时间的程度上却是有过之而无不及，因为本作加入了多周目的设定，而且还是难度越来越高的多周目。经由 1.03 版本的修正之后，在机体条件基本达标的情况下打 EX 难度与 NT 难度就不会有太大压力（如果是在 1.03 版本之前的话要做好一盘任务至少打半个小时的心理准备）。收集部分主要围绕着 EX 动作和爆发动作，而后者完全可以在商店里买机体来达标，需要刷熟练度的 EX 动作反而是最花时间的一个。

城市杯优胜奖杯 银杯

取得条件：以任意难度完成 CHAPTER 01 的最后一关

热情巅峰 白金

取得条件：获得除该奖杯之外的所有奖杯

区域杯优胜奖杯 银杯

取得条件：以任意难度完成 CHAPTER 02 的最后一关

全日杯优胜奖杯 银杯

取得条件：以任意难度完成 CHAPTER 03 的最后一关

亚洲巡回赛称霸奖杯 银杯

取得条件：以任意难度完成 CHAPTER 04 的最后一关

修复过的奖杯 金杯

取得条件：以任意难度完成 CHAPTER 05 的最后一关

城市杯优胜奖杯 Ⅱ 银杯

取得条件：在 EXTREME 难度下，完成 CHAPTER 01 的最后一关

区域杯优胜奖杯 Ⅱ 银杯

取得条件：在 EXTREME 难度下，完成 CHAPTER 02 的最后一关



全日杯优胜奖杯 Ⅱ 银杯

取得条件：在 EXTREME 难度下，完成 CHAPTER 03 的最后一关

亚洲巡回赛称霸奖杯 Ⅱ 银杯

取得条件：在 EXTREME 难度下，完成 CHAPTER 04 的最后一关

究极破坏者 金杯

取得条件：在 EXTREME 难度下，完成 CHAPTER 05 的最后一关

奖杯说明：以上为一周目与二周目的奖杯，理论上来说，在联网模式或者本地联机时让其他网友或者朋友带着玩家的机体打各章节的最后一关就能解锁上面的奖杯，但是容易出现上文提到过的 BUG，所以在联机时建议还是自己开个房会比较保险。

自然人 银杯

取得条件：在 NEW TYPE 难度下，完成 CHAPTER 01 所有的任务

强化人 银杯

取得条件：在 NEW TYPE 难度下，完成 CHAPTER 02 所有的任务

X 能力者 银杯

取得条件：在 NEW TYPE 难度下，完成 CHAPTER 03 所有的任务

变革者 银杯

取得条件：在 NEW TYPE 难度下，完成 CHAPTER 04 所有的任务



NEW TYPE 金杯

取得条件：在 NEW TYPE 难度下，完成 CHAPTER 05 所有的任务

奖杯说明：以上为 NT 难度的奖杯，与前面的一周目任意与二周目 EX 难度奖杯不同的是，NT 难度的奖杯要求的是所有任务的通关，包括在各章节预选赛的多个分支，所以所花的时间要比 EX 难度时要长很多。

EX 大师 铜杯

取得条件：将 1 个 EX 动作升级到★

爆发大师 铜杯

取得条件：将 1 个爆发动作升级到★

奖杯说明：以上两个奖杯需要在战斗中不断使用爆发技与 EX 动作来提升熟练度，让 SD 高达装备提升熟练度的效果之后和它一起出击的话，可以提升效率。

SD-EX 大师 铜杯

取得条件：把任意一个 SD 高达的亲密度提升至最高后获得它们的 EX 动作

奖杯说明：需要在平时战斗时带着 SD 高达一起出击才能增加它的友好度，当达到 MAX 的时候就能够获得该 SD 机体的 EX 动作。推荐刷 SD 高达友好度的任务是 Chapter5-09，在后期装备等级上来之后选择低难度的 Chapter5-09，基本上进去来一轮选择性装备的攻击就能结束战斗。



EX 收藏家


银杯

取得条件：习得所有 EX 动作

奖杯说明：机体有关的 EX 动作获得方法与下面的"爆发收藏家"类似。除了要求有特定机体的指定部件之外就是各类武器的 EX 动作和全机体共通的 EX 动作，把这些动作第一阶段（白色标题）的熟练度练至★或者接近★的程度之后在战斗结束之后就能获得第二阶段（蓝色标题）的技能。

所有的 EX 动作里包括了 3 个辅助类 EX 动作（回复生命值、加攻击、加防御）和 32 个武器 EX 动作（拳头、武术和勾爪的 EX 动作不同，所以分开计算），熟练度的获得与 EX 动作的使用次数有关。除了这些之外还有 SD 高达友好度 MAX 之后获得的共计 12 个 EX 动作。

如果想通过进化合成的部件获得 EX 动作和爆发动作的话，在合成结束后进一次商店柜台随便买一个模型，然后退出来就能解锁 EX 动作和爆发动作了。

各 EX 动作的取得方法参照前文的"全 EX 动作与爆发动作的入手方法"。



爆发收藏家


银杯

取得条件：习得所有爆发动作

奖杯说明：在游戏后期把商店里的 HG、MG 模型都开得差不多了之后全部去买一次就能把绝大部分的爆发动作给收全，部分缺少的部件需要靠进化合成来获得，合成出该机体一半以上的部件（包括武器）之后该机体就会出现在商店里。

各爆发动作所需求的机体及其部件参照前文的"全 EX 动作与爆发动作的入手方法"。



初级 GUNPLA 制作者


铜杯

取得条件：可以合成零件，剧情解锁合成系统之后解锁



熟练 GUNPLA 制作者


铜杯

取得条件：制作出 10 级的零件



传说 GUNPLA 制作者


银杯

取得条件：制作出 30 级（即最高级）的零件，在二周目可以轻松达成，在三周目时有很高几率可以直接获得满级的部件



版本升级


铜杯

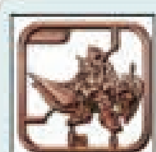
取得条件：可以为机体设定追加装备，剧情解锁之后就能拿到



初次制作者零件


铜杯

取得条件：在商店中购买追加装备



新的伙伴


铜杯

取得条件：SD 高达入队后获得，流程奖杯



进化的力量


铜杯

取得条件：解锁爆发类型系统，流程奖杯



什么，你是…？


铜杯

取得条件：可以选择 SD 机体的新姿态后解锁，流程奖杯



把这家伙装在纪录回路上吧


铜杯

取得条件：给 SD 机体装备模组后解锁



GUNDAM 破坏者


铜杯

取得条件：击败 PG 比例的机体，流程奖杯。



让我见识一下吧，新的 GUNPLA 性能！


铜杯

取得条件：发动新的觉醒动作。

奖杯说明：在剧情里自动进入觉醒技的习得部分之后发动觉醒技，等回到机库里之后更换成其他的觉醒技，然后在战斗里使用就行了



要发动喷射风暴攻击了喔


铜杯

取得条件：对友机进行指示，按下触碰板或者 SELECT 键后从左边或者右边的命令列表里随便选一个即可



救援成功！


铜杯

取得条件：在救援模式下复活我方无法战斗的机体

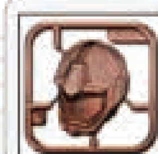


这就是你的 GUNPLA 的名字！


铜杯

取得条件：使用编辑机体名称机能为自己的机体命名





超级调整者


铜杯

取得条件：变更玩家的驾驶服，需要在商店中购买



赏心悦目的外盒彩绘


铜杯

取得条件：在商店中购买钢普拉



我就是 MG！


铜杯

取得条件：装备头部、身体、手臂、腿部和背包都是由 MG 零件组成的机体，进入二周目后可以解锁



石碑巨岩破坏


铜杯

取得条件：破坏石碑巨岩，流程奖杯



驱除目标


铜杯

取得条件：破坏敌对队伍所防卫的核心，流程奖杯



即使是这样…我也有想要守护的核心！


铜杯

取得条件：维持我方队伍的核心耐久值在 75% 以上的情况下完成该场战斗，不用完成任务也能获得





欢迎来到新札克岛，这是只属于你一个人的天堂。代理岛主的日常是否令各位满意呢？虽然本作与其说是款游戏，倒不如说是个互动写真集来得更贴切，但有这么多妹子相伴，再枯燥的日子也能变得充实满足起来了！一起来努力进修岛主等级，让妹子们流连忘返吧！

文 八重樱　美编 心の永恒

PS4 PSV		
死或生 极限沙滩排球3	Koei Tecmo	动作
DEAD OR ALIVE Xtreme 3		港版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：18岁以上
下载版售价为PS4：499港币、PSV：358港币		无对应周边

双模式介绍

本作有“岛主模式”和“女孩模式”两种模式，这两种模式是同时进行的，经济系统分开来算，买东西时千万要看清楚了是哪种模式再去下单(特别是买泳衣的时候)。无论是哪种模式，钱币的上限都是150万。超过150万将不会继续增加，所以看到喜欢的泳装还是能买就买吧。

岛主模式

●升级岛主等级和获得金钱有三个途径

1. 完成任务。每天都会有新的任务出现，只要完成就可以获得经验值和一定量的金钱。

2. 每周目通关后会根据妹子的满足度结算经验值和奖金。

3. 在赌场赌博（只能获得金钱，无法入手经验）。

本作的任务种类非常之多，从完成各种小游戏，到赠送礼物，再到观赏休闲时的女孩等等，应有尽有。建议玩家尽量选择效率较高的任务来做，最推荐完成的任务就是送礼物（包括泳装、食物、饮料），取得的经验值非常多而且很容易完成。食物以外的其他道具都可以提前买好包装起来，食品由于保质期很短（半天到一天），所以还是现买现送比较好。各种简单的小游戏任务也推荐完成。



不推荐的任务有“完美获胜”（或类似），这类任务要求玩家一次也不能输，要求太高不太划算；还有就是赌场的一些任务，比如玩10次扑克、玩黑杰克时需以黑杰克状态取胜等等，这些都太占用时间了，也应放弃掉。如要放弃任务，可在酒店选择岛主模式，或是在POOLSIDE选择岛主模式。

由于完成任务不仅仅关系到岛主的等级提升，而且还会影响到妹子们的满足度，所以还是应尽可能地采用高效率的完成法，毕竟如果14天结束时妹子的满足度没有达到100的话，是拿不到S+评价的。

至于金钱方面，岛主大人是非常缺钱的，任务给的钱很有限，而泳衣又贵得要死，所以普通商店中的泳衣尽量还是用妹子的钱去买，岛主的钱专门用来完成任务或是购买只在岛主商店中才会出现的商品。如果玩家不嫌麻烦的话，也可以试试在赌场玩转盘赚钱：首先需要备份一下存档（因为本作在下注后会自动保存，所以没办法像“《如龙》系列”那样用S/L大法），进入赌场选择转盘游戏，将倍率提升至100，然后快速将最左边1～12这些数字全部压满筹码（每一个位置都要压满，压的过程中要一直按住○键，用方向键移动格子），顺利的话就可大赚一笔了。没中的话就替换存档重来吧……

女孩模式

女孩模式下有效赚钱途径就是玩沙滩排球和玩攀岩这两种。金钱和已入手的道具是可以继承到下一周目的。

运动商店里的泳装尽量还是让女孩子自己花钱来买，如果有入手重复的款式，可以拿去送给其他妹子。因为奖杯中有各个妹子需要入手 20 件泳衣的内容，把重复的泳衣送出去可以降低其他妹子收集的压力。

游戏开始时，会有妹子前来询问是否要组成拍档。游戏前期建议还是选择同意吧，没有拍档的话像排球这种双人游戏就没办法玩，而且与其他妹子好感度不足的话也很难邀请成功。不过本作有个奖杯要求是“成功邀请女孩组成搭档 10 次”，所以游戏后期等到妹子们之间的好感度刷上去之后，就可以尝试邀请其他女孩了。

关于商店

●本作有三种商店

1.SPORTS SHOP：贩售泳装和排球，岛主和女孩都可以购买。每个周目下，各式泳装都只有一件库存，也就是说只能买一次。每完成一项活动（比如攀岩一次或打一次排球），商店内的商品就会刷新。

2.ZACK OF ALL TRADES：贩售饮料、食物和各种杂物，岛主和女孩都可以购买。这些商品不限购买数量，同样每完成一项活动，商店内的商品就会刷新。如果你想要送女孩喜欢的物品的话，在商店中看到时千万不要错过，赶紧买下来。

3.岛主商店：只能在酒店或是 POOLSIDE 的岛主模式下才可进入，只有岛主才可以购买。

满足度与 S+评价

每一位妹子，在结束 14 天的岛上度假之旅后，系统都会根据她的游戏情况给予一定的等级评价，最高为 S+。获得 S+ 即可解锁该姑娘的结局写真，看到她对岛主的“真情告白”。

S+ 评价的达成条件有两点：1. 满足度达到 100，; 2. 完成她的 7 个专属任务。

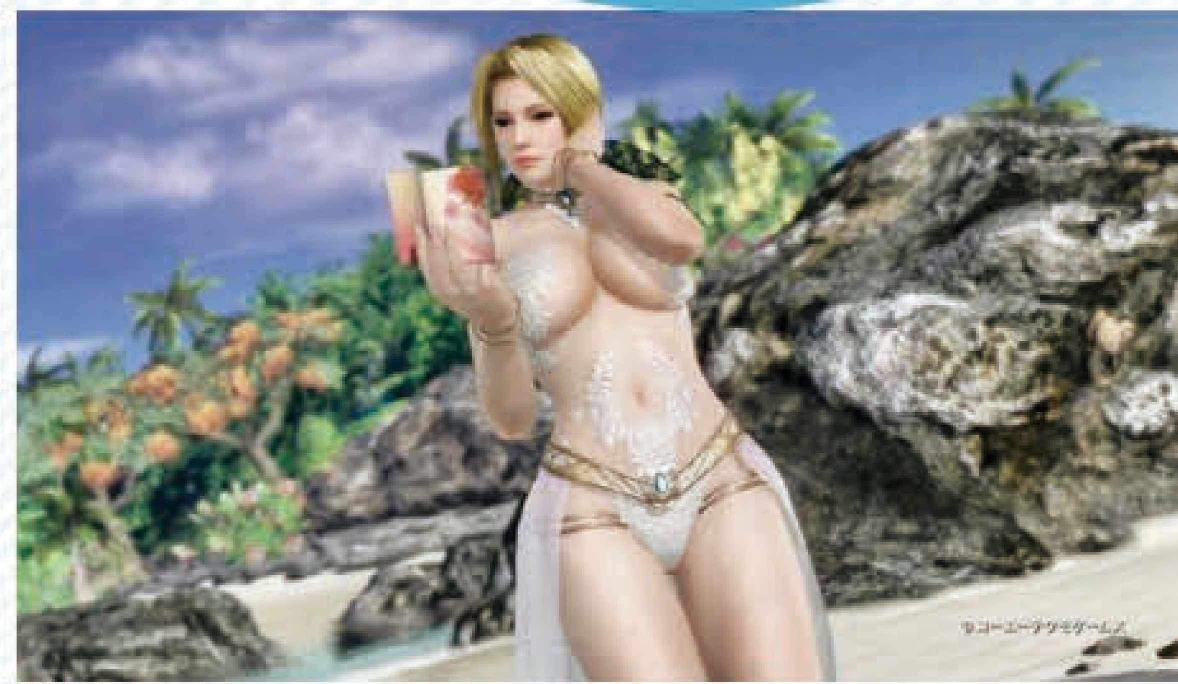
提升满足度主要靠两种途径，一是玩各种休闲游戏，像沙滩排球、跳方块、沙滩抢旗还有攀岩都可以提升满足度，但仅靠玩小游戏是很难在 14 天内将满足度升满的。所以关键还是在于抽空送礼物，比如回到酒店时可以以岛主身分给妹子送一次礼物，白天时假如商店中出现了妹子喜欢的商品，也应赶紧买下送出。只要送的是妹子喜欢的东西，即便她不收，满足度也会提升。

每个妹子都有专属于她自己的 7 个任务，这些任务是随角色满足度的提升而逐步开启的。满足度在游戏中没有明确的数值提现，玩家可以根据角色头像周围的粉色光圈来做大概的判断，满足度越高，粉色光圈的面积越大。另外在给妹子送礼物时也可以查看到妹子的满足度，最高为 4 心。假如玩家未能在第一次通关时完成全部 7 个任务，任务的完成情况也能直接继承到下一周目。但要注意的是，即便是开启了新的周目，也仍然要把满足度刷上去后才会有后续的专属任务出现。

最后要强调的一点是，如果不确定妹子喜欢哪款泳衣的话，就尽量选择她喜欢的颜色，千万不要去买特别暴露的款式。基本所有女孩对于暴露款式的泳衣都是“超讨厌”的，好感度不够的情况下送出去只会降低满足度。另外，如果妹子收下了你送的泳衣，那么她就会当着你的面更换，但你必须是闭眼状态。一旦中途睁眼，你不但什么福利都看不到，而且妹子的满足度还会大幅下降。千万不要作死。



送礼小技巧



岛主给妹子送礼物可提升满足度，妹子给妹子送礼物可提升好感度（好感度用音符图标表示）。

满足度和好感度低的话，对方很有可能会拒收礼物，但是只要送的礼物是对方喜欢的东西，那么就算拒收，满足度和好感度也是会提升的。被拒收的礼物如果要再次送出的话，需要去商店重新包装，包装费用为该礼物购买价格的 1/2。

想要让对方接受自己送出的礼物，首先礼物要是对方喜欢的类型，其次包装也要选择对方喜欢的颜色。假如满足度和好感度还不算高的话，建议先从便宜的礼物送起（看到杂货店中有妹子喜欢的便宜商品就全部买下，但不要买食物和饮料），这样就算被拒收，重新包装也不至于亏太多。一上来就送一百万的泳衣结果被拒收的话可是很凄惨的……满足度和好感度提升上去之后，即便对方不喜欢这份礼物也会碍于情面收下。

女孩模式下送其他妹子礼物，会有三种反馈，直接拒收、收下但不拆开、当场拆开。送礼的主要目的就是让其他女孩可以穿上当前女孩专属的泳装。举例来说，海莲娜的性感泳装非常多，如果你想让其他女孩也获得这些性感泳装的话，就只能让海莲娜把它送出去。成功送出之后，就可以在对方的衣柜里找到这件泳装了。

防晒与日烧

日烧系统也算是《DOAX》系列”的一大特色了，通过穿着不同的泳装制造出性感的晒痕，可以让妹子更添姿色。但如果你不希望妹子晒黑的话，可以在 SPORTS SHOP 购买防晒霜，一瓶防晒霜只能管两个时段，比如你一早上就购买了防晒霜并在道具栏选择使用的话，到黄昏时就会失效。防晒霜可由岛主购买后赠予妹子，也可以让妹子自己购买，没啥大区别。

相反，如果你故意想让妹子晒黑的话，商店中也有专门的晒黑乳液可供选择。至于连续使用 14 天能晒到多黑，有此等特殊爱好的读者请自行尝试……

岛主天堂

岛主等级达到 LV30 后可在开启岛主天堂中的“事件天堂”，玩家可在此编辑已触发的事件。

岛主等级达到 LV50 后可在开启岛主天堂中的“写真天堂”，玩家可在此定制时间、发型、晒痕、泳装等细节，进行拍照。

休闲游戏玩法介绍

沙滩排球

●**好感度：**无论胜负，好感度都会少量提升。
●**满足度：**获胜时，我方两名女孩满足度大提升，两名对手满足度小提升。失利时，两名对手满足度大提升，我方两名女孩满足度小提升。

按键操作	作用
L	移动当前角色
R	移动拍档角色
↓+×	下手发球
×（抛球）→×（击球）	普通发球
↑+×（抛球）→×（击球）	跳跃发球
○	接球、假动作
□	二传
×	扣球、拦网

既然本作名叫《沙滩排球》，自然是不能没有经典的沙滩排球游戏啦。在本作的几款小游戏中，沙滩排球是有一定难度且需要一定技巧的，新手刚接触这个游戏时不免都会因为掌握不好时机而惨败。由于沙滩排球是赚钱最快的途径（视难度而定，一般可入手15万至40万），想要给妹子们献上美美的泳装，还是得靠打排球赚钱啊。下面就简单讲解一下这个游戏的基础技巧。

首先来说发球。发球有三种方式：

1. 下手发球是必定会成功的，但是威力低，对手接球后很容易形成强有力的反击，不太推荐使用。

2. 普通发球的威力比下手发球要高一些，但有一定概率会失败。

3. 跳跃发球威力最大，如能成功，对手接球会比较困难，难以形成有效反攻，可为我方接下来的进攻形成有利局面，但跳跃发球的击球时机较难把握，按早按晚都是不过网白白送分。跳跃发球时，将球抛出后，角色在空中会有一个短暂的滞空时间，此时排球会下落，即将落到手边时按×就可实现有效发球，如果时机恰到好处就会有类似“冲击波”的效果出现，会有额外的10000点加分。

成功发球后适当往场地中间移动，但不要紧贴球网。接下来对手很有可能会发动扣杀，距离球网一段距离才能接住。保险起见的话我方两位妹子可以一前一后站位，扩大防守范围。

如果玩家控制的妹子是第一个接到球的人，那么将球传给队友后就需要适度往球网方向移动，但无需紧贴球网。因为队友再次将球回传时，玩家的妹子就会主动前跳扣杀，此时配合按下×键即可。虽然站在球网跟前也可以扣杀，但威力不如前者。如果玩家站位靠后的话，扣杀不过网的几率会非常大。此外，假如在接球前，对手已经做出了拦网的动作，那么玩家需改按○键用假动作来欺骗对手（直接×键扣杀会被拦网）。特别是对手都是个子很高的角色时（例如海莲娜），假动作就更有必要了。

如果队友是第一个接到球的人，那么玩家就需要根据队友的情况使用相应的技能，比如队友在接球后已倒地，那么就应按○键将球回传给对手；如果队友的站位很好，那么就可以按□键二传让队友扣杀。

至于拦网这个技能，小编个人感觉并不是太实用，对玩家控制的角色身高、所站位置以及时机都有较高的要求。玩家在使用海莲娜时可以多用用拦网，使用玛莉时还是别费这个功夫了……

打比赛时尽量还是选择NORMAL以下难度的对手，HARD的对手很难取胜，即便能够取胜，花费的时间也相当长，有些得不偿失。另外队友AI比较傻，很多情况下对手将球打来时她都还在原地发呆呢，所以不要太指望她，还是自己多动动吧。



攀岩

●**好感度：**—　●**满足度：**满足度中提升。

按下提示的按键就可以往上攀爬，在提示刚出现时就正确按下可短暂加速一段时间，并且会有额外加分。按错的话角色也不会掉下，但会损失时间。这个游戏没有竞赛环节，难度也不高，一般攀爬一次仅需50秒左右，可得金钱约在10万左右，是仅次于沙滩排球的赚钱方法。

沙滩抢旗

●**好感度：**无论胜负，好感度都会少量提升。
●**满足度：**获胜时，我方满足度中量提升，对手满足度少量提升。失利时，对手满足度中量提升，我方满足度少量提升。

按键操作	作用
×	开始
连按×	奔跑
○	抢旗

听到“GO”后立刻连打×键快跑，临近终点时再按○键抢旗即可。在“GO”出现前开跑的话判定失败。



游泳池跳方块

●**好感度：**胜利时，好感度都会少量提升。失利时，好感度都会中量提升。
●**满足度：**胜利时，满足度都会中量提升。失利时，满足度都会少量提升。一人游玩时满足度少量提升。

按键操作	作用
△○×□（短按）	小跳跃
△○×□（长按）	大跳跃

这个游戏分为自己玩和竞赛两种模式。自己玩的时候，需要成功抵达终点两次才算赢。竞赛模式下只用比一次。如果只是单纯追求速度的话，并不需要按照方块上的标记去按按键，只要按对了大跳跃和小跳跃抵达终点即可。但如果能按对方块上的标记，就会有额外的加分。

顶屁屁

●**好感度：** 无论胜负，好感度都会中量提升。
●**满足度：** 无论胜负，满足度都会少量提升。

按键操作	作用
○	弱攻击
←	闪避
←+○	强攻击
↑↓	侧身移步

弱攻击只有面对简单难度的对手时才有明显效果，普通以上难度下，还是应找准时间使用强攻击更能起效。HARD 难度很难获胜，遇到这种对手建议放弃任务。

拔河

●**好感度：** 胜利时，好感度都会少量提升。失利时，好感度都会中量提升。
●**满足度：** 胜利时，满足度都会中量提升。失利时，满足度都会少量提升。

按键操作	作用
←	拉扯绳子
→	放开绳子（假动作）
×	从失衡状态回正

简单难度下可以不停地往回拉绳子，基本就能获胜。普通和困难难度下开场对手就有很大可能放假动作，因此我方可以暂时保持不动待其假动作做完再猛地拉动绳子，成功率会很高。

女孩们的喜好

霞

使用雾幻天神流忍术的忍者，原本代替生死不明的哥哥成为雾幻天神流第 18 代首领，但为替哥哥报仇，霞放弃了首领一职并离开村子，成为了一名逃忍。





最喜欢	小霞的钱币
喜欢的泳装	百合
	郁金香
	山茶花
	铃兰
	天竺葵
	番红花
	杜鹃花
	龙胆
	蓟花
喜欢的排球	—
喜欢的饮品	昂列冰咖啡
喜欢的食品	草莓千层酥
	大草莓
	寿司
喜欢的东西	蓝色风铃
	红色风车
	付风车飞镖
	白色浇水器
	天文望远镜
	传说中的圣甲虫
	四叶酢浆草
	报纸
	百科全书
	大河小说《青色小鸟》
	绘图集
	夕红飞盘
喜欢的乐器	直笛

红叶



《忍者龙剑传》中的角色，是隼之里中的龙神神社的“龙之巫女”，同时也是个技艺高超的女忍者。在村子里的孩子们眼中如同是大姐姐，受到孩子们的爱慕。由于展现出天生的才能，在隼龙的座下进行修炼。

最喜欢	百科全书
喜欢的泳装	拂晓
	不知火
	满月
	浦风
	朝雾
喜欢的排球	红色排球
喜欢的饮品	昂烈冰咖啡
喜欢的食品	羊羹
	现采香蕉
	大菠萝
	寿司
喜欢的东西	布制包包
	红色风铃
	紫色风车
	付风车飞镖
	橘色浇水器
	茶道组
	传说中的圣甲虫
	观赏植物
	报纸
	抒情诗集
	大河小说《青色小鸟》
	七彩飞盘
	黄色遥控飞机
	烤箱
	小霞的钱币
喜欢的乐器	银色小号





瞳

空手道高手，父亲为德裔空手道家，母亲则是日本人。外表是一位普通的高中生，但在其父的严苛训练下，实力早已无人能及。曾在德国森林深处发现失忆的霞的哥哥疾风，并让他在自己家中留宿。



最喜欢	时尚篮子
喜欢的泳装	御夫
	天蝎
	北冕
	水瓶
	飞鱼
喜欢的排球	蓝色排球
喜欢的饮品	柳橙汁
喜欢的食品	巧克力
	冰淇淋
	萨赫蛋糕
	香甜柑橘
	高丽菜
喜欢的东西	布制包包
	红色风车
	放大镜
	白色浇水器
	茶具
	抒情诗集
	恋爱小说
	大河小说《宇宙星桥》
	烤箱
喜欢的乐器	小提琴

海莲娜

擅长使用劈挂掌的歌手，是DOATEC的领导人菲姆·道格拉斯与歌剧演员玛丽亚所生的女儿。然而在DOATEC公司内部的争斗中，海莲娜的母亲被反道格拉斯派杀害，海莲娜只得踏上寻找真相之路。





最喜欢	花边阳伞
喜欢的泳装	布朗克斯
	锈铁钉
	香榭丽舍
	尼古拉斯加
	蚱蜢
喜欢的排球	白色排球
喜欢的饮品	冰红茶
喜欢的食品	奶酪
	高级哈密瓜
喜欢的东西	手提篮子
	黄色风铃

喜欢的东西	剧院用望远镜
	老旧怀表
	红色浇水器
	哑铃
	茶具
	孔雀扇
	天狗扇子
	恋爱小说
	大河小说《碧海辉煌》
	夕红飞盘
	天蓝遥控车
喜欢的乐器	竖琴

玛莉·萝丝

金发双马尾、女仆装扮、娇小可爱的神秘少女。擅长俄罗斯军队格斗术“西斯特玛”。





最喜欢	大河小说《无限银河》
喜欢的泳装	俄罗斯蓝猫
	缅因猫
	沙特尔猫
	暹罗猫
	威尔斯猫
	索马利猫
	孟买猫
喜欢的排球	蓝色排球
喜欢的饮品	热带果汁
喜欢的食品	公主蛋糕
	芝士蛋糕
	高丽菜
	螃蟹
	披萨
喜欢的东西	手提篮子
	蓝色风铃
	橘色浇水器
	油灯
	绘图集
	浅蓝飞盘
	黑色遥控车
	天蓝遥控车
	蓝色遥控飞机
喜欢的乐器	口琴

穗香

由和蔼祖母带大的她是名落落大方的女孩，非常喜欢格斗技，兴奋起来体内就会涌出一股神秘的力量。最厉害的特技就是看到别人的招式就能马上学会，不过这件事她一直保密没有让人知道。因为很想试试看自己的力量，所以瞒着大家偷偷参加了格斗大赛。





最喜欢	黄色遥控飞机
喜欢的泳装	柠檬草
	香芹
	白豆蔻
	茴香
	牛至
喜欢的排球	—
喜欢的饮品	柠檬苏打
喜欢的食品	鲜奶油泡芙
	甜甜圈
	多汁洮子
	西红柿
	炸鸡
	炸薯条
	披萨
	冰淇淋
喜欢的东西	粉红包包
	红色风铃
	粉红风车
	老旧怀表
	哞哞牛
	天蓝遥控车
	笔记本电脑
喜欢的乐器	电吉他

女天狗

天狗一族的淘气公主，因无法忍受长期的深山独居生活而来到人间，在得知同族万骨坊的死讯后决定找到并挑战那个能打败天狗的人。



最喜欢	水晶
喜欢的泳装	高雄山
	富士山
	穗高山
	石狩山
	雾岛山
	鞍马山
喜欢的排球	–
喜欢的饮品	冰咖啡
喜欢的食品	巧克力
	甜馅馒头
	炸薯条
	朱红苹果
喜欢的东西	飞镖
	油灯
	天文望远镜
	孔雀扇
	天狗扇子
	天狗面具
	四叶酢浆草
	大河小说《碧海辉煌》
	浅蓝飞盘
	黑色遥控车
喜欢的乐器	金色小号

心

使用八极拳的高中生，同时也是京都的艺伎。为了证实自己实力而不顾母亲美夜子反对参加 DOA 大赛。视霞为对手，动手打了霞耳光，认为自己也一样能获得 DOA 冠军。



最喜欢	茶道组
喜欢的泳装	无花果
	桃驳李
	凤梨
	樱桃
喜欢的排球	荧光橘排球
喜欢的饮品	椰子汁
喜欢的食品	红豆冰
	圆形西瓜
	炸鸡
	螃蟹
喜欢的东西	粉红包包
	日式阳伞
	黄色风铃
	粉红风车
	水晶
	红色浇水器
	飞镖
	天狗面具
	哞哞牛
	观叶植物
	乐谱集
	大河小说《无限银河》
	笔记本电脑
喜欢的乐器	手鼓

绫音

使用雾幻天神流霸神门忍术的忍者，因为血缘的缘故从小就被人轻视，惟一愿意与她相处的就是霞，所以绫音很羡慕霞，小时候甚至留跟霞一样的头发。9 岁那年绫音被霸神门首领幻罗收养，因此也得知了她与霞其实是同母异父的姐妹。得知真相之后，绫音因爱生恨，开始奉命追杀霞。但在经历了众多事件之后，绫音终于放下了心中的仇恨，与霞冰释前嫌。

最喜欢	剧院用望远镜
喜欢的泳装	蒂妲尼亚
	德利雅德
	猫妖
	鸟灵
	艾瑞尔
	白色贵妇
喜欢的排球	紫色排球
喜欢的饮品	冰淇淋苏打
喜欢的食品	糖蜜栗子
	香甜葡萄
	西红柿
	寿司



喜欢的东西	时尚篮子
	花边阳伞
	日式阳伞
	紫色风车
	放大镜
	传说中的圣甲虫
	乐谱集
	大河小说《宇宙星桥》
	七彩飞盘
	蓝色遥控飞机
喜欢的乐器	陶笛

赌场要素

钢管舞

要让妹子跳钢管舞，需要送她票券，票券要在岛主商店中购买，一共4张，分别是70万、80万、90万和100万。票券出现在商店中的前置条件是玩家在“岛主模式”下于赌场内下注超过一定金额。超过100万解锁第一张券，超过1000万解锁第四张券。妹子愿意接下这个票券的概率非常低，即便是收下了也会大幅降低满足度，怎么说呢，这大概就是冲动的代价吧……

危险票券	在岛主模式的赌场内花费金额达到100万
魅惑票券	在岛主模式的赌场内花费金额达到200万
禁果票券	在岛主模式的赌场内花费金额达到500万
秘密票券	在岛主模式的赌场内花费金额达到1000万

轮盘（ROULETTE）赚钱法

首先玩家需要积蓄一定的本金（起码有20万）并提前备份存档（USB或云端存档皆可），之后进入赌场以100的倍率游玩轮盘，开始押注后用最快的速度将你认为可能性最大的区域以9宫格的形式全部填满。举例来说开盘后最快的下注区域就是从1至9，包括边线和数字中间共计57个点全部压满，就算有对手下注在区域内的位置也不要在意，只要对方没有压满就可以在其基础上继续加码，之后再尽快将其他点压满即可，这样一来只要中了就稳赚几十万上下，之后记得再备份一次存档，没中的话当然就只能退出游戏读取之前备份的存档啦。（P.S. 奉劝各位不要为了节省时间舍不得备份存档，想着多赚点再去备份的后果很可能会让你后悔不已。）

扑克（POKER）赚钱法

※ 最好不要和女天狗和艾莲娜玩扑克，这两位姐姐的手气不是一般的好。

跟上文的轮盘一样需要玩家拥有一定的本金，以500的倍率游玩扑克，玩家的主要目的是诈到对方弃牌，所以在发牌后若有对子、顺子或者干脆对自己的手牌有信心的话，之后的牌局中就不要“跟拍/Call”（按□），只选“加注/Rise”（按△），就算有对手持续加码或跟牌也不要介意，保证每局自己都不断加码（可以一次加一注也可以一次加多注），一般情况下妹子们在看到你加码后就会直接弃牌或在跟几手后再弃，笔者还曾多次试过用一手杂牌不断加码将对手诈赢。该方法每局虽没有轮盘赚得多，但只要掌握技巧还是非常有效率的，而且不用频繁备份存档（当然保险起见各位还是可以视情况备份）。

解锁要素一览

（以下道具解锁后均可在岛主商店购得）

岛主等级相关

解锁项目	解锁条件
深蓝学生泳衣	岛主达到10级
嫣红学生泳衣	岛主达到20级
纯白学生泳衣	岛主达到30级
深蓝体操服	岛主达到40级
嫣红体操服	岛主达到50级
纯白体操服	岛主达到60级
白色水手服	岛主达到70级
黑色水手服	岛主达到80级
蓝色水手服	岛主达到90级

解锁项目	解锁条件
时间停止手表	岛主达到80级
金色扇子	岛主达到60级（PS4版专用）
银色扇子	岛主达到60级（PSV版专用）
银色排球	岛主达到12级
金色排球	岛主达到22级
迷之排球	岛主达到100级

双版本独有泳装

福尔图娜	在PS4版中累积获得9次S或以上评价
维纳斯	在PSV版中累积获得9次S或以上评价

角色专属泳装

深蓝学校泳装	用对应角色游玩跳方块游戏10次
嫣红学校泳装	用对应角色游玩顶屁屁游戏10次
纯白学校泳装	用对应角色游玩拔河10次
深蓝体操服	用对应角色游玩沙滩排球10次
嫣红体操服	用对应角色游玩沙滩抢旗10次
深绿体操服	用对应角色挑战攀岩10次
特殊服装A	用对应角色在小游戏比赛中累计达成50次胜利
特殊服装B	用对应角色在小游戏比赛中累计达成100次胜利
特殊服装C	用对应角色在小游戏比赛中累计达成150次胜利
可爱夏日	观看对应角色的结局写真（即通关达成S+评价）

兴奋等级

每位角色在14天度假结束后的VACATION RESULT画面和度假开始前的选人画面，都可以按□键查看一项名为兴奋等级的数值，该等级会随着角色的通关次数和满足度的增加而提升，满足度不足通关或中途离岛都不会提升等级，但目前也尚未发现会使等级降低的因素，所以判断为永久性升级。兴奋等级会影响下周目该名角色获得满足度，等级越高获得的满足度加成就越多，这样就使玩家在多周目下的游戏进度得以提升。

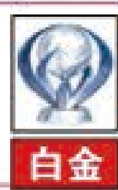
奖杯说明

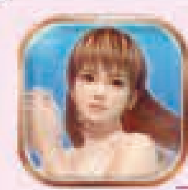
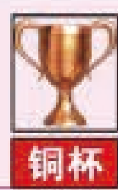
奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	50小时
在线奖杯	0
最少通关数	30

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

本作没有什么全道具收集类的奖杯，总体来说白金难度很低，基本耗够了时间就可以白。白金所需时间大约为50小时。大家如果是以白金为目标的话，每位姑娘第一周目时争取拿到“○的回忆”和“○的顶级假期”这两个杯，同时有足够的钱就去买泳装，二周目时再把剩余数量的泳装收齐。之后把剩余的奖杯逐一完成即可。

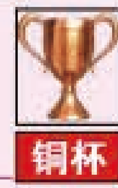

DOAX3大师  白金
取得条件：获得全部奖杯


霞的回忆  铜杯
取得条件：选择霞，游玩假期模式至最后一天

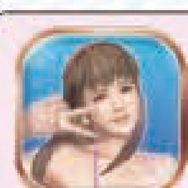
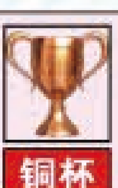

霞的收藏  铜杯
取得条件：霞入手20款泳装

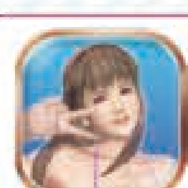

霞的顶级假期  银杯
取得条件：观看到霞的结局写真

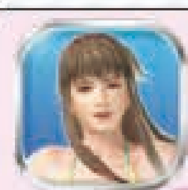

红叶的回忆  铜杯
取得条件：选择红叶，游玩假期模式至最后一天

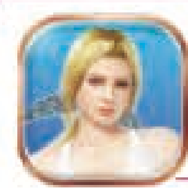

红叶的收藏  铜杯
取得条件：红叶入手20款泳装


红叶的顶级假期  银杯
取得条件：观看到红叶的结局写真

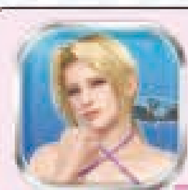

瞳的回忆  铜杯
取得条件：选择瞳，游玩假期模式至最后一天


瞳的收藏  铜杯
取得条件：瞳入手20款泳装


瞳的顶级假期  银杯
取得条件：观看到瞳的结局写真

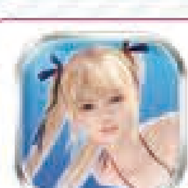

海莲娜的回忆  铜杯
取得条件：选择海莲娜，游玩假期模式至最后一天

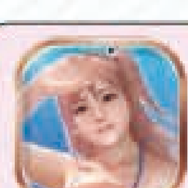

海莲娜的收藏  铜杯
取得条件：海莲娜入手20款泳装

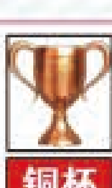

海莲娜的顶级假期  银杯
取得条件：观看到海莲娜的结局写真


玛莉的回忆  铜杯
取得条件：选择玛莉，游玩假期模式至最后一天

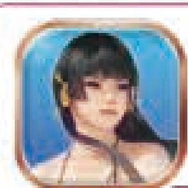
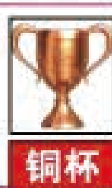

玛莉的收藏  铜杯
取得条件：玛莉入手20款泳装

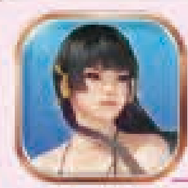

玛莉的顶级假期  银杯
取得条件：观看到玛莉的结局写真


穗香的回忆  铜杯
取得条件：选择穗香，游玩假期模式至最后一天

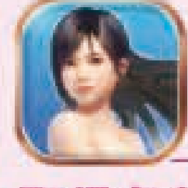
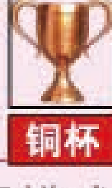

穗香的收藏  铜杯
取得条件：穗香入手20款泳装


穗香的顶级假期  银杯
取得条件：观看到穗香的结局写真


女天狗的回忆  铜杯
取得条件：选择女天狗，游玩假期模式至最后一天

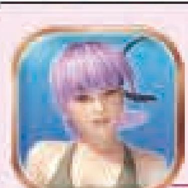

女天狗的收藏  铜杯
取得条件：女天狗入手20款泳装


女天狗的顶级假期  银杯
取得条件：观看到女天狗的结局写真


心的回忆  铜杯
取得条件：选择心，游玩假期模式至最后一天

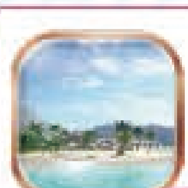

心的收藏  铜杯
取得条件：心入手20款泳装


心的顶级假期  银杯
取得条件：观看到心的结局写真


绫音的回忆  铜杯
取得条件：选择绫音，游玩假期模式至最后一天


绫音的收藏  铜杯
取得条件：绫音入手20款泳装

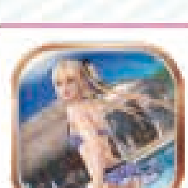

绫音的顶级假期  银杯
取得条件：观看到绫音的结局写真


欢迎来到本人的岛  铜杯
取得条件：招待任意女孩来新札克岛

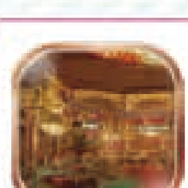

你真猛啊！  银杯
取得条件：以S级评价以上完成假期模式


一起玩吧  铜杯
取得条件：成功邀请女孩组成搭档10次

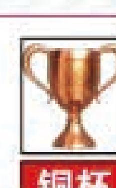

请收下  铜杯
取得条件：操作女孩成功赠送其他女孩礼物10次


开放的感觉！  铜杯
取得条件：观赏10种女孩的写真

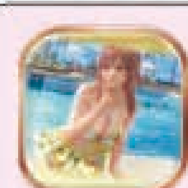

换个造型  铜杯
取得条件：变更女孩的发型


赌徒  铜杯
取得条件：在赌场赚取10000札克币


任君挑选  铜杯
取得条件：在岛主商店中购物


可以照一张吗？  铜杯
取得条件：在岛主模式中拍摄女孩的照片


喜欢吗？  铜杯
取得条件：在岛主模式下成功赠送10次礼物


不准看！  铜杯
取得条件：在岛主模式中触发女孩的更衣事件

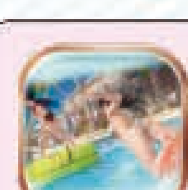

岛主的心得  铜杯
取得条件：完成教学导览任务


初学者毕业  铜杯
取得条件：岛主等级达到10

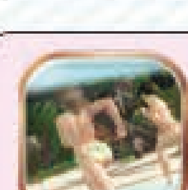

大家的岛主  银杯
取得条件：岛主等级达到30

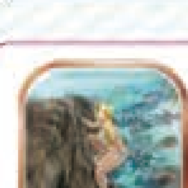

泳池跳方块大师  铜杯
取得条件：在泳池跳方块游戏中获得10胜

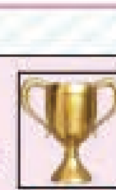

顶屁屁大师  铜杯
取得条件：在顶屁屁游戏中获得10胜

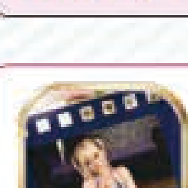
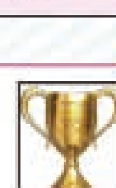

拔河大师  铜杯
取得条件：在拔河中获得10胜


沙滩排球大师  铜杯
取得条件：在沙滩排球中获得10胜


沙滩抢旗大师  铜杯
取得条件：在沙滩抢旗中获得10胜


攀岩大师  铜杯
取得条件：在攀岩中抵达目的地10次


随时随地置身天堂！  金杯
取得条件：播放写真天堂的内容


重温那份回忆……  金杯
取得条件：播放事件天堂的内容

©Hirohiko Araki/SHUEISHA，JoJo's Animation Project
©Hirohiko Araki&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/SHUEISHA·JOJO'sAnimation SC Project
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/SHUEISHA
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

JOJO的奇妙冒険 天國之眼 Eyes of Heaven

©Hirohiko Araki/SHUEISHA，JoJo's Animation Project
©Hirohiko Araki&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/SHUEISHA·JOJO'sAnimation SC Project
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/SHUEISHA
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

本作作为现象级作品的改编游戏有着很高的还原度，相比前作在可用人物、场景数量、玩法上面做了很多调整，此外故事模式中还包含了场景探索、技能树升级、各种小游戏等丰富的要素，喜爱JOJO的玩家们千万不要错过了。

文 咎人之剑　编 昴星团　美编 心の永恒

PS4 PS3

JOJO的奇妙冒险 天国之眼	BNEI	动作
ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン		中文版
2016年4月14日	本地1人、在线1~4人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4：479港币、PS3：449港币		无对应周边

系统简介

战斗模式介绍

操作介绍

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动，按下后为锁定目标和切换目标
□	普通攻击，连打可自动使出简单的连段
△	击飞攻击，长按为崩解攻击
×	跳跃

按键	作用
○	垫步
R1	风格动作
长按L1	长按技能板
R2	防御
L2	追踪冲刺
触模板	双重连段
OPTIONS	暂停，可以查看出招表

战斗界面



- (1) 計時
- (2) 技能板
- (3) 風格動作
- (4) 雙重熱血攻擊可使用次數
- (5) 雙重連段可使用次數
- (6) 雙重熱血量表
- (7) 暴怒爆發圖示
- (8) 暴怒取消圖示
- (9) 活力量表
- (10) 自己與搭檔的體力量表
- (11) 對手的體力量表

战斗规则

每个角色有3条体力量表，体力量表归0后会出现体力量表崩解，已崩解的体力无法被回复。每次体力量表崩解时，敌我双方的行动会立即终止，玩家的3条体力量表全部归0后战斗失败。

活力量表

活力量表即耐力槽，消耗的耐力会缓缓回复。垫步和追踪冲刺会消耗耐力，某些角色的特殊技能也会消耗耐力。

技能&风格动作

长按L1可以开启技能板查看技能，某些角色变换形态后还会出现一套新的技能板，除了攻击技能外还有辅助技能、形态变换技能等等。技能使用后会进入冷却时间，冷却时间各不相同。此外每个角色还拥有两个EX技能，EX技能是普通技能的强化版，伤害高但冷却时间较长。

风格动作是展现每个角色个人特性的技能，包括波纹、流法、替身等，每个人的技能都有极其鲜明的特色，有些风格动作需要配合普通技能来使用。

双重连段



按下指令后，一定时间内搭档回应的话即可进入双重连段模式，此模式中我方角色的攻击力和移动速度上升，碰到敌人会给与硬直，在双重连段模式持续时间内攻击命中敌人会使双重连段值上升，升满后击中敌人会触发“双重连段终结技”，追加伤害并小幅回复我方体力。

双重热血量表

双重热血量表在我方攻击命中敌人或是自身受到伤害时会小幅度上涨，打断对手连段或背后攻击成功时则会大幅上升，此外某些特定技能也可以提升双重热血量表。双重热血量表共有6格，第1、2、4、5格满时会增加1次双重连段可使用次数，第3、6格满时会增加1次双重热血攻击可使用次数。

双重热血攻击

按住L1后按R1可以发动，玩家角色向对方进行冲刺攻击，命中敌人后会使出双重热血攻击，对敌人造成大伤害。某些特定角色组队后可以发动有特殊的技能动画的双重热血攻击。

如果己方队友或对手角色被击败时，剩下的一人会进入受继承的意志状态，此时双重热血攻击将不能使用，剩余的使用次数会变成受继承的意志的使用次数，玩家会获得一条紫色的额外体力槽，紫色体力槽会缓缓下降且没有被打掉前无法对其造成伤害，同时提升角色的攻击力和移动速度。



暴怒爆发&暴怒取消

暴怒爆发在人物头像右上角的紫色光点闪烁时可以使用，自己被敌人攻击时能强制结束敌人的行动并将其吹飞。暴怒取消则是在人物头像左上角的绿色光点闪烁时，自己正在攻击中才能使用，可以强制取消当前动作，用于连招之间的追加伤害。

角色相关



本作共有52名可使用角色，另有初回特典角色1名。故事模式中需要慢慢推进剧情来解锁角色，但无法使用历代的反派，自由对战模式和网络模式则可以使用全部角色。角色之间的风格可以分为以下几类：

替身：替身是人数最多的战斗风格，替身的能力千奇百怪，替身使者们的风格动作均与自己的替身能力相关，除了攻击技能外还有变身、辅助等等。

波纹：漫画前两作JOJO及其战友的战斗风格，风格动作是长按R1可以使用波纹呼吸法积攒波纹量表，使用技能时会消耗波纹量表来让技能威力上升，同时可以在尖刺行走而不减体力。

流法：第二作的三位柱之男的战斗风格，风格动作是暂时增强角色的能力。柱之男不会受到场地伤害。

骑乘：飙马野郎中一众角色的战斗风格，开场骑在马上，移动速度很快，下马后有另一套技能。

其他：剩下的战斗风格都比较独特，比如史比特瓦根的“食尸鬼街”，修特罗海姆“日耳曼民族的最高智慧结晶”等等，风格动作也很与众不同。

战斗场地相关

本作共有12个可供选择的战斗场地，均为漫画中的经典场景。场地比较宽阔并且有多种要素，场地上会出现辅助道具，有些场地还存在陷阱，踩上便会损失体力。一般情况下，战斗场地中会有以下几种特殊要素。

道具箱：红色的道具箱，打破后会掉落各种对战斗有帮助的道具，如提升攻击力、减少冷却时间等等，会在固定位置刷新。

舞台机关：每个场地都会有的要素，箱子、桌椅等等，接近后会有提示，对其使用R2+△，根据角色不同可以抓起投掷、设置陷阱或是破坏。

次元障壁：每隔一段时间在场地特定位置会出现绿色的光，靠近后会回复体力。

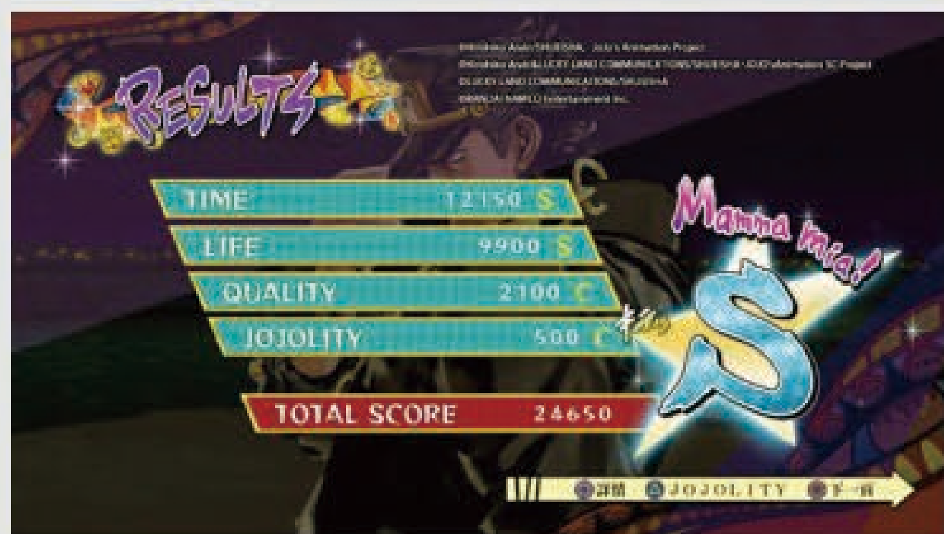
特殊事件：每个场地都会有不同特殊事件，比如乔斯达府邸经过一段时间后走廊会燃烧起来，接近就会减血，而在杜王町的咖啡厅喝茶可以回复体力。善于利用这些要素会对战斗有所帮助。

情景终结技：在某些地图的特定位置击败对手会出现情景终结技，追加一段特殊的动画演出，还原漫画中的情节。



战斗评价

每场战斗结束后会根据玩家的表现给与评价并计算总分，单项和总分都有D至S级共5阶评价，但总分的评价只跟最终分数相关。在故事模式中总分的评价会被记录下来。总分评价越高获得的奖励越多。



评级 / 项目	D	C	B	A	S
剩余时间	0～1499	1500～2999	3000～4499	4500～5999	6000～15000
剩余体力	0～1999	2000～3999	4000～5999	6000～7499	7500～10000
完成课题	0～1999	2000～3999	4000～5999	6000～7499	7500～10000
累计分数	0～9999	10000～11999	12000～15999	16000～22999	23000～35000

探索模式介绍

探索模式操作介绍	
按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
□	普通攻击
△	变更角色
×	跳跃
○	调查
R1	风格动作
OPTIONS	暂停菜单

场景要素

探索模式仅存在于故事模式中，玩家可以自由切换场景并进行探索，场景中有很多可调查的要素：

双叹号：主线剧情，调查可以继续推进剧情。

光点：接近场景中的光点调查可以获得辅助道具，在战斗模式中可以提供各种便利的效果。

可破坏的物品：接近场景后会有提示，破坏风格的角色（如承太郎）使用风格动作可以将其破坏，并获得调整道具。

紫色光圈：调查后进入复仇战，与强力的敌人对战，难度较高但获胜后会有丰厚的奖励。



紫色拳头：调查后可以重新挑战已经通过的剧情战斗，还可以进行任务战斗。

光芒缝隙：调查后可以往返于各个时代和场景之间。

等级&技能树&信赖度

仅在故事模式中，我方角色存在成长要素，拥有等级、技能树和信赖度，这三项能力会对角色的强度产生影响。

等级：最高等级为50，等级越高体力和攻击越高，满级的攻击力为1.65倍，每场战斗胜利后我方全员都会获得等量经验值。

技能树：故事模式初期角色的技能是不全的，需要消耗技能点数在技能树上习得，此外还可以增加技能伤害、提升各项数值。角色每次升级都会得到技能点数。

信赖度：每场战斗结束后我方两位角色之间的信赖度会上升，信赖度影响双重连段、双重热血攻击和受继承的意志的伤害，一共有10级，等级越高补正越强。

辅助道具

在故事模式的战斗中玩家可以使用辅助道具来改变规则降低难度，如每隔一段时间体力回复、敌人队伍弱化等。在商店中可以购买全部辅助道具，同时这些道具也可以在场景中捡到。购买道具需要JOJO点数，每场战斗后都会获得。善用辅助道具可以大幅度降低战斗难度，轻松获得S评价。



故事模式攻略

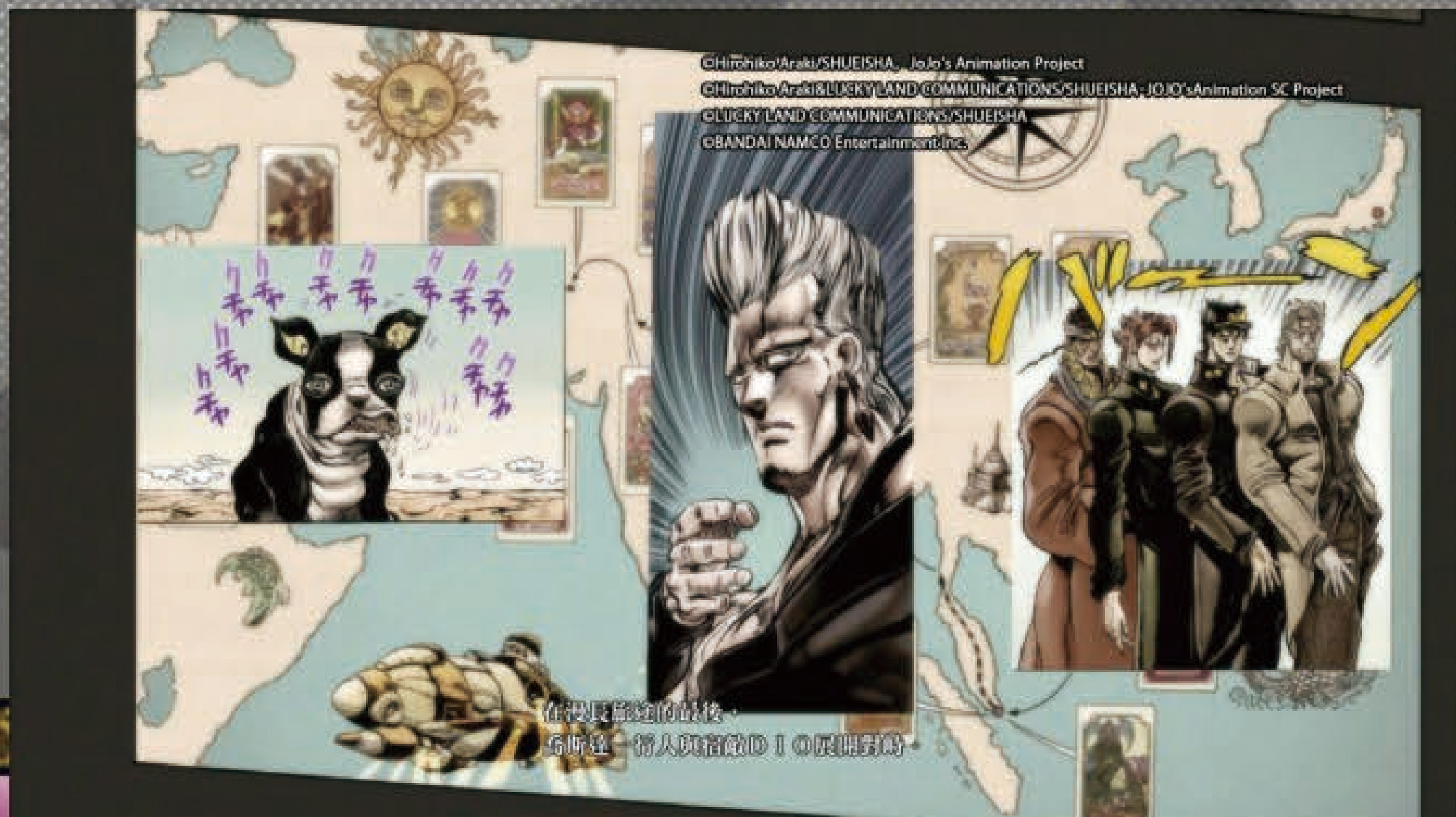
本作的故事模式难度很低，角色拥有成长要素且可以使用道具降低难度，而且大部分战斗可以随意切换使用角色，只要熟练掌握一个强力角色即可轻松过关。推荐使用空条承太郎，承太郎很适合新人上手，L1+□和L1+R2都是非常实用的技能，出招快伤害高且冷却时间短；风格动作可以暂停时间，方便使用双重热血攻击命中对手。战斗中默认开启了简易猛击，连打□即可对敌人使出简单的连段。由于本作战斗场地较大，因此要多加使用L2追踪冲刺接近对手，冲刺击中后即可开始连段，将敌人击飞至墙上还可以追加连段。

第1章 星辰远征军

第1章加入角色：空条承太郎、老乔瑟夫、波鲁那雷夫、花京院典明、史比特瓦根

DIO的世界	
场地	开罗陆桥
胜利条件	击败DIO
过关奖励	辅助道具 剩下的就全看你自己的复原能力了！OK?
评级奖励	S：JOJO点数 1500JP A：JOJO点数 100JP B：JOJO点数 300JP
EX奖励	1：达成30连段以上 JOJO点数 600JP 2：先发制人成功 JOJO点数 1200JP

要点：场地很小的第一关，没有什么难度，可以用来熟悉技能操作。同时本关也是惟一的无队友战斗关卡，在刷奖杯时如果不想被队友干扰可以选择本关。



漫长之旅 再见了，挚友①	
场地	开罗市街屋顶
胜利条件	击败穆罕默德・阿布德尔和伊奇
过关奖励	JOJO点数 6000JP
评级奖励	S：特殊服装 波鲁那雷夫：A A：追加配色套组 波鲁那雷夫 B：追加台词套组 波鲁那雷夫：B
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 双重连段姿势 波鲁那雷夫：C 2：双重热血攻击命中1次 胜利姿势 波鲁那雷夫：D

漫长之旅 再见了，挚友②	
场地	开罗市街屋顶
胜利条件	击败花京院典明和恩多尔
过关奖励	特殊服装 空条承太郎：D
评级奖励	S：特殊服装 花京院典明：A A：特殊服装 恩多尔：A B：追加台词套组 花京院典明：B
EX奖励	1：达成30连段以上 追加配色套组 恩多尔 2：双重热血攻击命中1次 追加状声字套组 恩多尔：A

要点：开罗市街屋顶这张地图比较麻烦，房顶之间的缝隙很大稍不注意就会掉落损失体力。此外对战恩多尔时不要管他的替身，要去攻击他的本体。

第2章 黄金之风

第 2 章加入角色：乔鲁诺、特莉休、米斯达、纳兰迦



遗迹里的流氓	
场地	竞技场
胜利条件	击败纳兰迦・吉尔卡和潘纳科达・福葛
过关奖励	JOJO点数 7500JP
评级奖励	S：特殊服装 纳兰迦：A A：追加配色套组 福葛 B：玩家名牌名言套组 套组：1
EX奖励	1：达成30连段以上 双重连段姿势 纳兰迦：D 2：达成1个JOJOLITY 胜利姿势 纳兰迦：D

追踪拉链男子	
场地	那不勒斯车站
胜利条件	击败布罗诺・布加拉提和瓦尼拉・艾斯
过关奖励	特殊服装 乔鲁诺：B
评级奖励	S：特殊服装 布加拉提：A A：追加配色套组 布加拉提 B：玩家名牌衬纸 黄金之风
EX奖励	1：50秒内获胜 追加状声字套组 瓦尼拉・艾斯：A 2：背后攻击成功5次 追加配色套组 瓦尼拉・艾斯

第3章 不碎钻石

第 3 章加入角色：东方仗助、广濑康一、岸边露伴

欢迎来到杜王町①	
场地	杜王町
胜利条件	击败虹村亿泰和岸边露伴
过关奖励	JOJO点数 11500JP



欢迎来到杜王町①	
评级奖励	S：特殊服装 虹村亿泰：A A：追加配色套组 虹村亿泰 B：追加台词套组 虹村亿泰：A
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 双重连段姿势 虹村亿泰：C 2：达成35连段以上 胜利姿势 虹村亿泰：C

欢迎来到杜王町②	
场地	跳跳崖
胜利条件	在99秒内捕捉5个收成者
过关奖励	JOJO点数 4000JP

要点：收成者的移动是有规律的，将它们逼到角落后使用 L2 冲刺撞晕他们再接近即可捕捉，向他们投掷舞台机关也可以砸晕他们。另外在房屋左侧有一辆摩托车，可以骑着它去追收成者。

欢迎来到杜王町③	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败矢安宫重清和音石明
过关奖励	JOJO点数 13000JP
评级奖励	S：特殊服装 音石明：A A：追加状声字套组 矢安宫重清：A B：追加台词套组 音石明：A
EX奖励	1：双重连段发动1次 双重连段姿势 音石明：C 2：达成1个JOJOLITY 胜利姿势 音石明：C

欢迎来到杜王町④	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败山岸由花子
过关奖励	JOJO点数 13000JP
评级奖励	S：特殊服装 山岸由花子：A A：追加配色套组 山岸由花子：A B：追加台词套组 山岸由花子：B
EX奖励	1：50秒内获胜 双重连段姿势 山岸由花子：C 2：达成1个JOJOLITY 胜利姿势 山岸由花子：C

尸体的袭击	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败20个死人
过关奖励	特殊服装 东方仗助：D
评级奖励	S：特殊服装 广濑康一：B A：追加状声字套组 广濑康一：C B：玩家名牌衬纸 不碎钻石
EX奖励	1：50秒内获胜 双重连段姿势 广濑康一：E 2：一次攻击3个以上的敌人 胜利姿势 广濑康一：E

第4章 幻影血脉

第 4 章加入角色：乔纳森

血与爪①	
场地	乔斯达府邸
胜利条件	我方无人员死亡经过40秒
过关奖励	JOJO点数 15000JP
评级奖励	S：JOJO点数 100JP A：JOJO点数 250JP B：JOJO点数 200JP
EX奖励	1：打倒40个敌人 JOJO点数 600JP 2：一次攻击命中3个以上的敌人 JOJO点数 1200JP

要点：群体战，乔纳森的剩余体力极少，被大僵尸打几下就会死亡。千万不要离他太远，优先解决乔纳森身边的僵尸。



血与爪②	
场地	乔斯达府邸
胜利条件	击败迪奥・布朗度和迪亚哥・布兰多
过关奖励	JOJO点数 15000JP
评级奖励	S：特殊服装 乔纳森：A A：特殊服装 迪亚哥：A B：追加台词套组 迪亚哥：A
EX奖励	1：达成1个JOJOLITY 追加状声字套组 迪亚哥：A 2：使用双重热血攻击击败对手 追加配色套组 迪亚哥

可怕的磁力	
场地	乔斯达府邸
胜利条件	击败玛莱雅和威尔・A・齐贝林
过关奖励	特殊服装 乔纳森：C
评级奖励	S：特殊服装 史比特瓦根：A A：追加配色套组 乔纳森 B：玩家名牌衬纸 幻影血脉
EX奖励	1：先发制人成功 追加状声字套组 玛莱雅：A 2：双重热血攻击命中1次 追加配色套组 玛莱雅

第5章 战斗潮流

第 5 章加入角色：乔瑟夫、西撒、莉莎莉莎

修业场的两人	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败莉莎莉莎和鲁多尔・冯・修特罗海姆
过关奖励	JOJO点数 19000JP
评级奖励	S：特殊服装 莉莎莉莎：A A：追加配色套组 莉莎莉莎 B：玩家名牌名言套组 套组：8
EX奖励	1：双重连段发动1次 双重连段姿势 西撒：D 2：达成35连段以上 胜利姿势 西撒：D

喜好女色的皇帝	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败荷尔・荷斯
过关奖励	JOJO点数 19000JP
评级奖励	S：特殊服装 老乔瑟夫：A A：追加配色套组 阿布德尔 B：追加台词套组 阿布德尔：A
EX奖励	1：达成35连段以上 双重连段姿势 荷尔・荷斯：C 2：40秒内于战斗中获胜 胜利姿势 荷尔・荷斯：C



要点：皇帝很喜欢防御，崩解防御后还会使用暴怒爆发将玩家震开，建议使用舞台机关投掷，对他的伤害不错。

柱中的黑暗一族①	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败15个吸血鬼
过关奖励	JOJO点数 22500JP
评级奖励	S：特殊服装 乔瑟夫：D A：追加状声字套组 乔瑟夫：C B：追加台词套组 乔瑟夫：B
EX奖励	1：20秒内获胜 双重连段姿势 乔瑟夫：E 2：一次攻击命中4个以上的敌人 胜利姿势 乔瑟夫：E

柱中的黑暗一族②	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败瓦姆乌和艾特西
过关奖励	JOJO点数 20500JP
评级奖励	S：特殊服装 西撒：A A：追加配色套组 乔瑟夫 B：玩家名牌名言套组 套组：18
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 特殊服装 艾特西：A 2：双重连段终结技发动1次 特殊服装 瓦姆乌：A

柱中的黑暗一族③	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败卡兹
过关奖励	特殊服装 乔瑟夫：C
评级奖励	S：特殊服装 乔瑟夫：A A：特殊服装 卡兹：A B：玩家名牌衬纸 战斗潮流
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 追加状声字套组 卡兹：A 2：达成35连段以上 追加配色套组 卡兹

第6章 石之海

第 6 章加入角色：空条徐伦、艾梅斯、安那苏



于卡纳维尔角①	
场地	卡纳维尔角
胜利条件	击败艾梅斯・罗斯提罗和纳鲁西索・安那苏
过关奖励	JOJO点数 22500JP
评级奖励	S：特殊服装 空条徐伦：A A：追加特殊配色 空条徐伦 B：追加台词套组 空条徐伦：C
EX奖励	1：45秒内获胜 特殊服装 艾梅斯：A 2：双重热血攻击命中1次 特殊服装 安那苏：A

于卡纳维尔角②	
场地	卡纳维尔角
胜利条件	击败天气预报
过关奖励	JOJO点数 25000JP
评级奖励	S：追加状声字套组 天气：A A：追加状声字套组 空条承太郎：C B：追加台词套组 天气：A
EX奖励	1：双重连段发动1次 双重连段姿势 天气：C 2：达成35连段以上 胜利姿势 天气：C

天国之眼	
场地	卡纳维尔角
胜利条件	击败等待新月的普奇和佩特夏
过关奖励	JOJO点数 25500JP
评级奖励	S：特殊服装 乔鲁诺：A A：追加状声字套组 空条徐伦：C B：追加台词套组 佩特夏：A
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 追加状声字套组 佩特夏：A 2：双重热血攻击命中1次 追加配色套组 佩特夏

达比的挑战	
场地	耍诈梭哈
胜利条件	使达比的筹码剩余1枚以下
过关奖励	JOJO点数 10000JP
评级奖励	S：JOJO点数 37500JP A：JOJO点数 15000JP B：JOJO点数 1200JP
EX奖励	1：以达比精神力量表归零的状态获胜 玩者名牌名言套组 套组：3 2：耍诈比赛中未失败便获胜 JOJO点数 150JP

要点：小游戏，与达比进行耍诈梭哈对决，具体玩法和普通的梭哈类似，但加入了耍诈这一大必杀，敌我双方都可以使用，通过正确输入指令来使用或阻止对方使用耍诈。达比的筹码剩下1枚以下即可获胜。
这里为不熟悉纸牌规则的玩家提供一个必胜的策略：第一回合必定我方先手，此时加注至5枚，一般情况下达比会跟注，然后使用耍诈，正确输入后将5张牌全部换掉至少会换到同花，轻松获胜。第二回合达比先手，直接选择不跟。第三回合又轮到我方，继续重复第一回合的操作即可获胜。如果遇到达比不跟的情况，只需在他的回合认输，之后的我方回合重复前面的操作即可。总结下来就是：我方回合加注至5枚并耍诈，达比回合不跟注。

第7章 飙马野郎

第7章加入角色：乔尼

血与爪再临①	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败10个恐龙
过关奖励	JOJO点数 26500JP
评级奖励	S：特殊服装 乔尼：D A：追加状声字套组 乔尼：C B：追加台词套组 乔尼：D
EX奖励	1：15秒内获胜 双重连段姿势 乔尼：E 2：一次攻击命中2个以上的敌人 胜利姿势 乔尼：E

血与爪再临②	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败迪奥・布朗度和迪亚哥・布兰多
过关奖励	JOJO点数 26500JP
评级奖励	S：特殊服装 乔尼：A A：特殊服装 迪奥：A B：追加台词套组 迪奥：A
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 追加状声字套组 迪奥：A 2：先发制人成功 追加配色套组 迪奥

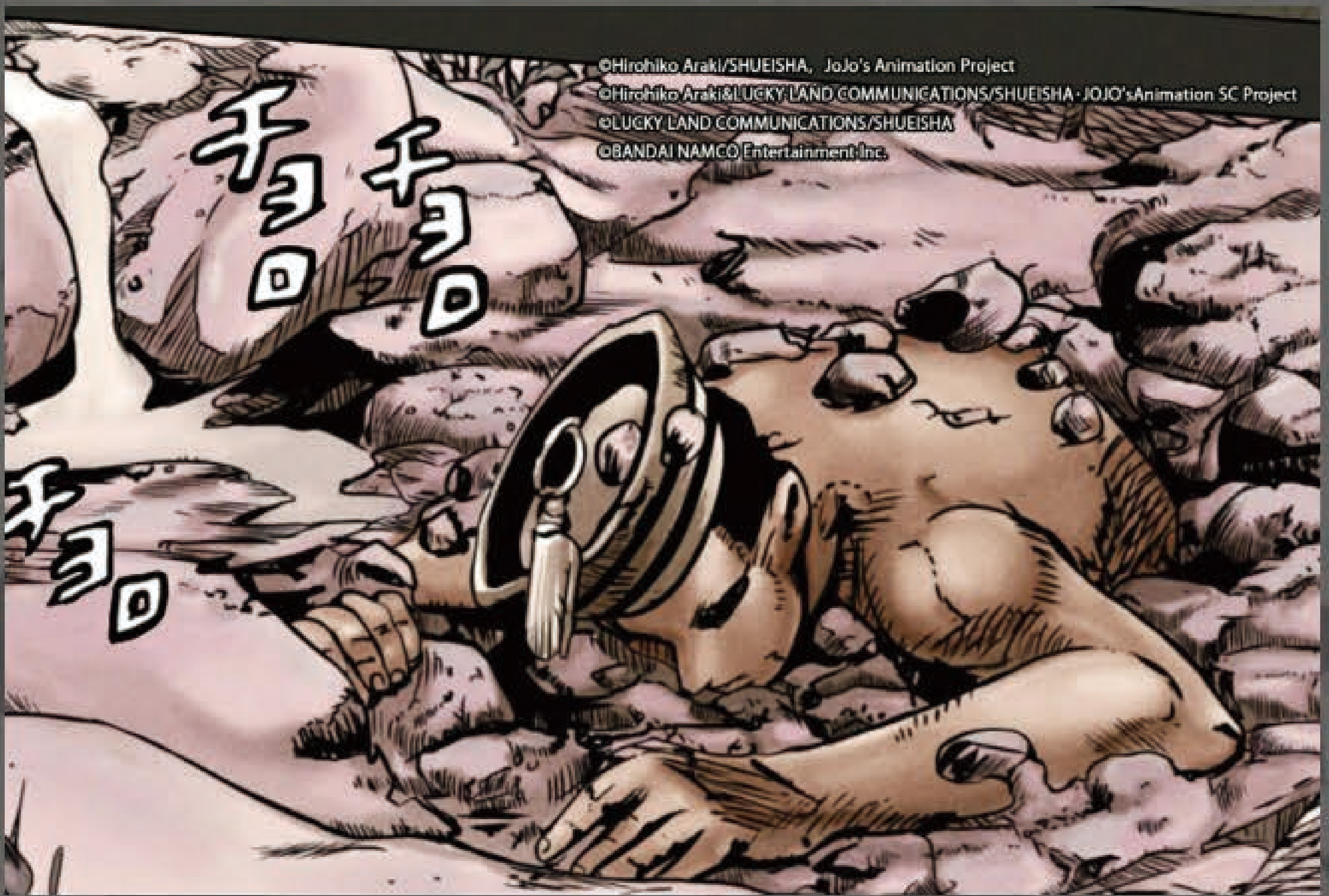


瓦伦泰的神秘言词	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败法尼・瓦伦泰和杰洛・齐贝林
过关奖励	特殊服装 乔尼：B
评级奖励	S：特殊服装 乔纳森：B A：追加配色套组 乔尼 B：玩者名牌衬纸 飙马野郎
EX奖励	1：双重连段发动1次 双重连段姿势 杰洛：C 2：双重连段终结技发动1次 胜利姿势 杰洛：C

要点：本章节只能使用乔尼和乔纳森，建议使用乔尼，他的骑乘状态移动速度很快，□键为伤害高攻击距离远的飞行道具，可以让战斗变成射击游戏。缺点是被打后会变成普通模式，需要使用R1变回骑乘模式。

第8章 JOJO Lion

第8章加入角色：东方定助、东方常秀



仗助和定助	
场地	东方家
胜利条件	击败东方常秀
过关奖励	JOJO点数 28000JP
评级奖励	S：特殊服装 东方定助：A A：追加配色套组 东方仗助 B：玩者名牌名言套组 套组：31
EX奖励	1：45秒内获胜 追加配色套组 东方常秀 2：使用双重热血攻击击败敌人 追加状声字套组 东方常秀：C

杀人魔们	
场地	东方家
胜利条件	击败吉良吉影和川尻浩作
过关奖励	特殊服装 东方定助：B
评级奖励	S：特殊服装 东方仗助：A A：特殊服装 吉良吉影：A B：玩者名牌衬纸 JOJO Lion
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 追加状声字套组 吉良吉影：A 2：达成35连段以上 追加配色套组 吉良吉影

要点：本章节只能使用东方仗助和东方定助。

第9章 凶星

第 9 章加入角色：无

神圣遗体	
场地	东方家
胜利条件	击败恩亚婆婆
过关奖励	JOJO点数 30000JP
评级奖励	S：特殊服装 东方仗助：B A：追加状声字套组 空条承太郎：B B：追加台词套组 乔瑟夫：D
EX奖励	1：40秒内获胜 胜利姿势 乔尼：D 2：一次攻击命中4个以上的敌人 胜利姿势 乔鲁诺：E

要点：不要去管死人和正义，击败恩亚婆婆即可过关。

第10章 堵上遗体的比赛

第 10 章加入角色：修特罗海姆、虹村亿泰、杰洛、齐贝林、布加拉提、山岸由花子

瓦伦泰说出实情	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败法尼・瓦伦泰
过关奖励	JOJO点数 30000JP
评级奖励	S：特殊服装 空条徐伦：C A：特殊服装 瓦伦泰：A B：追加台词套组 瓦伦泰：A
EX奖励	1：达成35连段以上 追加状声字套组 瓦伦泰：A 2：使用双重热血攻击击败敌人 追加配色套组 瓦伦泰

梭哈！	
场地	耍诈梭哈
胜利条件	使达比的筹码剩余1枚以下
过关奖励	JOJO点数 37500JP
评级奖励	S：JOJO点数 5000JP A：JOJO点数 30000JP B：JOJO点数 11500JP
EX奖励	1：以达比精神力量表归零的状态获胜 玩者名牌名言套组 套组：7 2：耍诈比赛中未失败便获胜 JOJO点数 150JP

要点：耍诈时需要输入的指令会增多，但战术与之前相同。

重新收集遗体①	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败虹村亿泰和鲁多尔・冯・修特罗海姆
过关奖励	JOJO点数 30000JP
评级奖励	S：特殊服装 修特罗海姆：A A：追加配色套组 修特罗海姆 B：追加台词套组 修特罗海姆：A
EX奖励	1：先发制人成功 双重连段姿势 修特罗海姆：C 2：双重热血攻击命中2次 胜利姿势 修特罗海姆：C

重新收集遗体②	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败威尔・A・齐贝林和杰洛・齐贝林
过关奖励	JOJO点数 30000JP
评级奖励	S：特殊服装 杰洛：A A：追加配色套组 杰洛 B：追加台词套组 杰洛：A
EX奖励	1：双重连段发动2次 双重连段姿势 齐贝林：C 2：双重连段终结技发动2次 胜利姿势 齐贝林：C

重新收集遗体③	
场地	洛矶山麓的村庄
胜利条件	击败布罗诺・布加拉提
过关奖励	JOJO点数 32500JP
评级奖励	S：特殊服装 福葛：A A：追加配色套组 特莉休 B：追加台词套组 福葛：A
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 追加状声字套组 布加拉提：A 2：使用双重热血攻击击败敌人 追加配色套组 纳兰迦

扭曲的思想①	
场地	格林・多芬街刑务所
胜利条件	击败山岸由花子
过关奖励	JOJO点数 32500JP
评级奖励	S：特殊服装 山岸由花子：A A：追加状声字套组 山岸由花子 B：追加台词套组 山岸由花子：A
EX奖励	1：双重连段发动2次 双重连段姿势 山岸由花子：D 2：使用双重热血攻击击败敌人 胜利姿势 山岸由花子：D

扭曲的思想②	
场地	格林・多芬街刑务所
胜利条件	击败吉良吉影和川尻浩作
过关奖励	JOJO点数 32500JP
评级奖励	S：特殊服装 东方仗助：C A：特殊服装 川尻浩作：A B：玩者名牌名言套组 套组：52
EX奖励	1：达成35连段以上 追加状声字套组 川尻浩作：A 2：背后攻击成功5次 追加配色套组 川尻浩作

第11章 冀望天堂的男子

第 11 章加入角色：音石明、矢安宫重清、天气预报、阿布德尔、伊奇

彩虹的彼端①	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败矢安宫重清和音石明
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：特殊服装 岸边露伴：A A：追加配色套组 广濑康一 B：追加台词套组 矢安宫重清：A
EX奖励	1：双重连段发动2次 双重连段姿势 矢安宫重清：C 2：使用双重热血攻击击败敌人 胜利姿势 矢安宫重清：C

彩虹的彼端②	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败天气预报
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：追加配色套组 天气 A：追加状声字套组 天气：C B：玩者名牌名言套组 套组：76
EX奖励	1：双重连段发动2次 双重连段姿势 天气：D 2：35秒内获胜 胜利姿势 天气：D

炎与沙①	
场地	竞技场
胜利条件	击败迪亚波罗
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：JOJO点数 2500JP A：JOJO点数 5000JP B：JOJO点数 250JP
EX奖励	1：先发制人成功 追加状声字套组 迪亚波罗：A 2：双重连段终结技发动2次 追加配色套组 迪亚波罗

炎与沙②	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败迪奥・布朗度和迪亚哥・布兰多
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：特殊服装 乔纳森：D A：追加配色套组 乔鲁诺 B：玩家名牌名言套组 套组：90
EX奖励	1：40秒内获胜 追加状声字套组 迪亚哥：B 2：双重连段终结技发动2次 追加状声字套组 迪奥：B

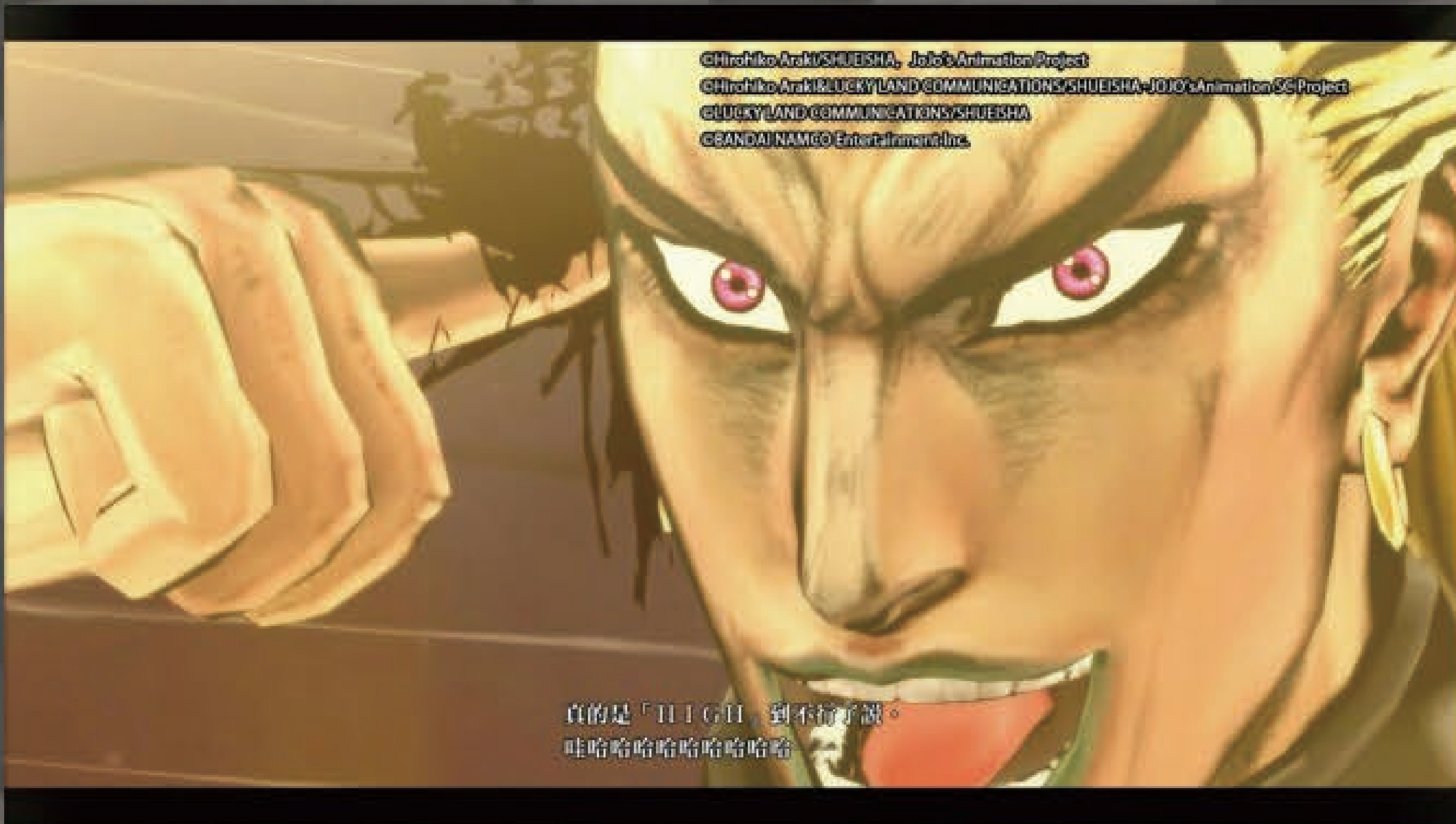
炎与沙③	
场地	艾亚・莎芙雷娜岛
胜利条件	击败穆罕默德・阿布德尔和伊奇
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：特殊服装 阿布德尔：A A：追加配色套组 老乔瑟夫 B：追加台词套组 伊奇：A
EX奖励	1：40秒内获胜 追加状声字套组 伊奇：A 2：达成3个JOJOLITY 追加状声字套组 阿布德尔：A

抵达的场所①	
场地	乔斯达府邸
胜利条件	击败20个死人
过关奖励	JOJO点数 33000JP
评级奖励	S：特殊服装 迪奥：C A：追加状声字套组 乔纳森：D B：追加台词套组 迪奥：C
EX奖励	1：50秒内获胜 双重连段姿势 乔纳森：E 2：一次攻击命中3个以上的敌人 胜利姿势 乔纳森：E

抵达的场所②	
场地	乔斯达府邸
胜利条件	击败等待新月来临的普奇
过关奖励	JOJO点数 34000JP
评级奖励	S：特殊服装 空条承太郎：B A：特殊服装 普奇：A B：追加台词套组 普奇：A
EX奖励	1：达成40连段以上 追加状声字套组 普奇：A 2：使用双重热血攻击击败对手 追加配色套组 普奇

最终章 超越天堂世界

最终章加入角色：无



最终决战①	
场地	开罗市街屋顶
胜利条件	击败到达天堂的DIO
过关奖励	JOJO点数 37500JP
评级奖励	S：特殊服装 伊奇：A A：追加配色套组 花京院典明 B：追加台词套组 花京院典明：C
EX奖励	1：我方无人被击败便获胜 双人连段姿势 花京院典明：C 2：35秒内获胜 胜利姿势 花京院典明：D

要点：本章节只能使用8个JOJO，本关强制使用承太郎。到达天堂的DIO的特殊效果是减少普通攻击对他的伤害，但双重连段和双重热血攻击可以对他造成大伤害。此外每隔一段时间DIO会瞬移到远处开始蓄力，如果不及时打断就会将队友策反，对队友造成一定伤害后即可恢复原状，DIO会陷入硬直并奖励我方一次双重连段状态。

最终决战②	
场地	卡纳维尔角
胜利条件	击败西撒・安德里欧・齐贝林和威尔・A・齐贝林
过关奖励	JOJO点数 37500JP
评级奖励	S：特殊服装 乔纳森：F A：特殊服装 齐贝林：A B：追加台词套组 齐贝林：A
EX奖励	1：35秒内获胜 追加配色套组 西撒 2：双重连段终结技发动2次 追加配色套组 齐贝林

要点：注意本关只能使用除承太郎和徐伦外的 6 个 JOJO。

最终决战③	
场地	格林・多芬街刑务所
胜利条件	击败杰洛・齐贝林和东方常秀
过关奖励	JOJO点数 37500JP
评级奖励	S：特殊服装 杰洛：B A：追加配色套组 东方定助 B：玩者名牌名言套组 套组：109
EX奖励	1：35秒内获胜 追加状声字套组 杰洛：A 2：双重连段终结技发动2次 追加状声字套组 东方仗助：C

要点：注意本关只能使用除承太郎和徐伦外的 6 个 JOJO。

最终决战④	
场地	跳跳崖
胜利条件	击败葛德・米斯达和广濑康一
过关奖励	JOJO点数 37500JP
评级奖励	S：特殊服装 米斯达：A A：追加配色套组 岸边露伴 B：追加台词套组 布加拉提：A
EX奖励	1：35秒内获胜 双重连段姿势 米斯达：D 2：双重连段终结技发动2次 胜利姿势 米斯达：C

要点：注意本关只能使用除承太郎和徐伦外的 6 个 JOJO。

最终决战⑤	
场地	开罗陆桥（超越天堂空间）
胜利条件	击败到达天堂的DIO
过关奖励	JOJO点数 55000JP
评级奖励	S：特殊服装 空条承太郎：C A：特殊服装 DIO：A B：追加台词套组 DIO：A
EX奖励	1：双重连段发动3次 双重连段姿势 DIO：C 2：使用双重热血攻击击败敌人 胜利姿势 DIO：C

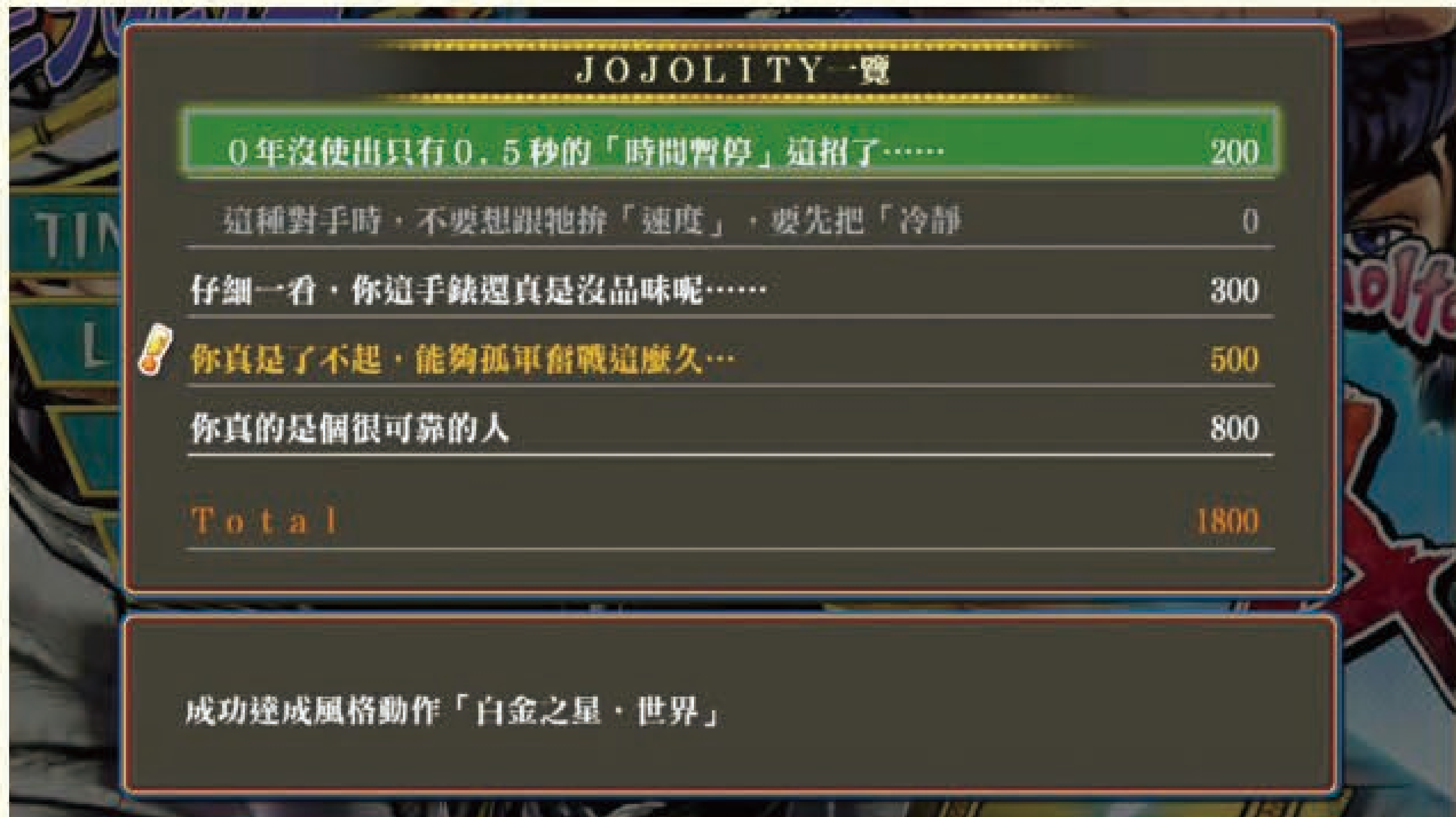
要点：本关强制使用承太郎，搭档为徐伦，打法和第一次打天堂 DIO 一模一样。

任务相关

通关后会继承所有一周目要素并重新回到第 11 章最后的探索部分。同时全部任务解锁，任务战斗基本都是之前剧情战斗的翻版，但会限定可使用的角色。每个任务都有主题，比如父子之间的较量、死敌之间的较量等等。此外，角色福葛需要完成任务“背叛的代价”来解锁。



JOJOLITY 是本作重要的战斗收集要素，JOJOLITY 名称是该角色的在漫画中的名言，每个角色均有 5 个 JOJOLITY，解锁条件是在战斗中（任何模式均可）使用特定的技能或是做出特定的行为，每项的解锁条件都不相同，JOJOLITY 在战斗评价中会有 2000 分的补正。由于获得奖杯需要完成 100 个 JOJOLITY，建议玩家在故事流程中尽量解锁一些。后文列出全角色的 JOJOLITY 供玩家查阅。



幻影血脉

角色	JOJOLITY	满足条件
乔纳森·乔斯达	万分之一的适性	使用风格动作“波纹呼吸法”将波纹量表提升到满值
	爸爸————！请赐给我最后的力量吧————！	在空中使用□□△的最后一段命中对手
	我只是想当一个真正的绅士！	成功打断连段5次
	我要打！继续打！打到你哭为止！	攻击命中总数打到200次
	视恐怖为我的囊中之物！	使用双重热血攻击击败对手
威尔·A·齐贝林	我有非学不可的理由！	使用风格动作“波纹呼吸法”将波纹量表提升到满值
	人类的赞歌就是“勇气”的赞歌！！	强化波纹后在地面使用□□□的最后一段命中对手，需要先关掉简易猛击
	这就是“仙道”！	技能“金色波纹疾走！！”命中3次
	波纹气功的呼吸乃是“勇气”的产物！！	使用5次波纹强化过的技能
	灌进去吧！太阳波纹！	使用双重热血攻击击败对手
罗伯特·E·O·史比特瓦根	根本就是宇宙超级下三滥————！	使用△命中对手
	把他身上的行头全扒下来！	使用3次风格动作“食尸鬼街”
	混蛋——	使用3次技能“只算轻伤而已！！”
	我是爱管闲事的史比特瓦根！	成功打断连段5次
	我跟过来并不是来扯后腿的！	使用双重热血攻击击败对手
迪奥·布朗度	也就是瞬间“冻结”！	技能“没用没用没用———！”命中3次
	你能记得你目前为止吃过多少块面包吗？	风格动作“我获得了这么厉害的能力！”命中5次
	这个人由我迪奥亲自解决！	击败对手即可
	我不想当人类了！	吸血提升能力状态维持20秒，使用R1或L1+□都可以维持
	你以为对付得了我吗！？	50秒内获胜，如果觉得困难可以在自由模式中将对手调成最弱

战斗潮流

角色	JOJOLITY	满足条件
乔瑟夫·乔斯达	让你们瞧瞧我的必杀钢珠旋风绝技！	技能“钢珠旋风”命中，长按L1+□可以使出
	你以为我是个只会依赖“波纹气功”的笨蛋吗…？	使用3次技能“压倒性有利的武器！”，L1+×使用3次即可
	太棒了——————！！	让舞台机关变成陷阱3次
	谢谢你！罗吉兹！	使用5次波纹强化过的技能
	这一切都在我JOJO的计算之中啊！	使用双重热血攻击击败对手
西撒·安德里欧·齐贝林	同时控制在体内！	使用风格动作“波纹呼吸法”将波纹量表提升到满值
	回到你的乡下去吧！	技能“泡沫阵”命中对手
	我现在的精神状况！又回复到在贫民窟的时代！	1次连段命中数达到30以上，使用双重热血攻击即可达到
	我有办法应付的………	使用波纹强化过的“泡沫回旋刃”命中10次
	我要冷酷、残忍地宰了你！	使用双重热血攻击击败对手
莉莎莉莎	就像丝绢一样地飘逸！	强化波纹后在地面使用□□□□的最后一段命中对手，需要先关掉简易猛击
	而且干净利落！！	使用3次波纹强化过的技能命中对手
	我现在就让你尝尝苦头！	1次连段命中数达到20以上
	我实在不屑看到你的脸、跟你讲话	战斗开始后无伤20秒
	我岂能让一个20岁的小鬼为我送死！	在体力量表尚未崩解的状态下击败对手
修德罗哈姆	虽然右脚有点不方便————	使用风格动作“紫外线照射装置模式”
	连我也能给你最后一击！！	使用2次技能“让亲卫队来收拾你吧！！”，需要先使用风格动作“紫外线照射装置模式”
	你一个人我不放心啊！	成功打断连段3次
	这是超越所有人类的杰作！！	使用3次技能“我们德国的科学力量———是世界第一——！”
	真是太痛快啦！！	使用双重热血攻击击败对手
瓦姆乌	我想你还值得让我动手！	使用技能“风的防护罩”
	反而大胆地往后退！	使用崩解攻击命中对手，长按△可以使出崩解攻击
	你已经没有救了	击败对手即可
	压倒性破坏空间的小宇宙	技能“斗技！神砂岚！！”命中3次
	太令人满意了…好久没有打得这么过瘾了…	在风格动作“风之流法”发动状态下击败对手
艾特西	呼———总算舒服多了	使用技能“太过分了————！”
	你现在觉得我很恐怖对吧	技能“转瞬间的一击”命中2次
	想和我决斗，你还久得很呢	击败对手即可
	我是火焰艾特西	在风格动作“操纵热之流法”发动状态下于地面使用□□□△的最后一段命中对手
	我会让那种人早死	50秒内获胜
卡兹	只要赢就好了————！！	使用技能“只要赢就好了——！！”后立即按下△追击，命中对手三次
	有敌人才能有冲劲的人生……	击败对手即可
	我终于…终于……克服了太阳！	成功使出技能“究极生命体卡兹诞生了——”

战斗潮流

角色	JOJOLITY	满足条件
卡兹	呵呵呵呵…我要慢慢地杀掉你！	战斗开始后无伤20秒
	卡兹藉由红宝石所转变成的完全生物是！	变成究极生命体后在风格动作“飞行模式”中完成双重连段终结技，建议先用陆地模式积攒数值再变成飞行模式给与最后一击

星尘远征军

角色	JOJOLITY	满足条件
空条承太郎	真是够了……	使用风格动作“我暂停了时间……”
	我要六亲不认啰！	投掷舞台机关命中3次
	DO YOU UNDERSTUND?	成功背后攻击3次
	我要制裁你！	技能“喔啦喔啦！”命中5次
	“因为你惹火我了”！	使用双重热血攻击击败对手
花京院典明	撕碎对方后会欣喜若狂！	技能“撕碎对方后会欣喜若狂！”命中3次
	自己替身的力量我清楚得很	使用3次技能“花京院典明看着绿色法皇，心里浮现了一个念头！”
	我能完全掌握！	风格动作“法皇的结界！”命中3连段
	我也不想啊！	战斗开始后无伤15秒
	我花京院典明绝不会因精神面有所动摇，而发生操作失误！	战斗开始后无伤30秒
穆罕默德·阿布德尔	我不得不使出绝招了	技能“赤荒绳！”命中2次
	这把火焰是生物探测器…………	技能“这把火焰是生物探测器…………”命中3次
	你就再一次好好地品尝我的十字火焰飓风！	使用风格动作“十字火焰飓风”崩解对手体力
	危险啊！	成功打断连段5次
	你就练个10年再说吧	使用双重热血攻击击败对手
老乔瑟夫·乔斯达	就此………继续斗！	使用3次风格动作“紫色隐者”，紫色隐者在活力值为满的情况下才能使用
	既然如此…我只好拿出我许久未用的“波纹疾走”！！	强化波纹后在地面使用□□□的最后一段命中对手，长按R1+○可以使用波纹呼吸
	“当对方开始夸耀自己的胜利之时，就表示他已经输了。”	成功打断连段5次
	彼此彼此啦…	发动技能“无懈可击的老头子”反击2次
	YES！YES！YES！“OH MY GOD”	使用双重热血攻击击败对手
伊奇	噗…	技能“下流的家伙”命中对手
	你太天真喽！	发动2次风格动作“自由变换形体的沙之替身愚者”反击
	我可不想再惹上什么麻烦了……再会啦！	战斗开始后无伤15秒
	真是够了…我实在不能眼睁睁地……看着别人去送死啊！	成功打断连段5次
	不这么做就会被干掉！	使用双重热血攻击击败对手
约翰·皮耶尔·波鲁那雷夫	只要脱掉盔甲！	使用风格动作“只要脱掉盔甲！”
	战车的这招可是连承太郎也不晓得的独门必杀技呢	技能“压箱底牌”命中2次
	“吾势必亲手将你打入绝望的深渊，使你永不得翻身！”	击败对手即可
	给我去死吧！	成功使用双重连段终结技
	剩下的，就让阎王去处理吧	总命中数达到300，需要使用风格动作增加攻击段数才能完成
恩多尔	他是溺水而死的！	用自己的攻击崩解对手体力量表2次
	我已得知你的位置及高度了！	技能“得在接近我之前打倒他不可…”命中3次
	嘿嘿嘿，再一击	成功使用双重连段终结技
	是水袭击我们啊啊啊啊啊啊啊！！	攻击总命中数打倒100
	狙击！	使用双重热血攻击击败对手
玛莱雅	人就是这样，越是碰不得的东西就越会想去碰	风格动作“人就是这样，越是碰不得的东西就越会想去碰”命中3次
	这是装在我口袋里的东西	1次连段命中数达到30以上
	呵呵呵呵呵，你也差不多快动弹不得了吧	维持磁力状态的累计达到20秒，R1放置陷阱，对手踩中后不要理他太远
	我…我才不会被抓到咧	战斗开始后无损伤经过20秒
	你实在很迷人	使用双重热血攻击击败对手
佩特夏	地狱守门者	风格动作“嘎——”命中3次
	狞笑	技能“嘎嘎嘎———”命中对手
	那双眼睛能在300公里的时速当中准确的对准猎物	在体力全满的状态下总命中数到达50
	嘎喔喔——	总命中数达到100
	咕嘎、咕嘎嘎、嘻	在体力量表尚未崩解的状态下击败对手
荷尔·荷斯	嗯嗯~真是至理名言啊	使用2次技能“手枪比剑强”
	这就是我的行事作风，懂了吧？J·凯尔老兄	技能“J·凯尔老兄！”命中3次，需要先用L1+△将水洒在地上，再用L1+×攻击对手
	人死之时，大多都是一下子就走了啦	使用风格动作“连子弹也是替身喔~~”崩解敌人体力
	我的“替身”是手枪	成功使用双重连段终结技

星尘远征军

角色	JOJOLITY	满足条件
荷尔·荷斯	“宁为榜眼，不当状元”，这就是我荷尔·荷斯的人生哲学！	战斗开始后无伤30秒
瓦尼拉·艾斯	你！一切都是你的不对！	使用EX技能“可恶的畜生————”命中对手，本体模式可以使用此技能
	没用的啦…凭你现在的脚伤，根本就跑不远……	技能“我决定先毁了你的脚！”命中3次，需要先使用R1变成替身
	让你葬身在暗黑空间	技能“哼———我要找你算账了！”命中3次，需要先使用R1变成替身
	在看到这些涂鸦回头往后看时，你们就得死	背后攻击命中5次
	已经粉身碎骨而死了	使用双重热血攻击击败对手
DIO	我要用我“世界”的真正能力来给你最后一击！	使用风格动作“时间停止运转吧！”
	WRYYAAAAA！	在空中使用□□△的最后一段命中对手
	呵呵呵，我“世界”的力量及精密性果然都比你还强！	技能“没用没用没用没用——”命中5次
	蠢蛋……	技能“这就是…我的世界”命中3次
	你完全不晓得自己已经死了	在时间停止运转期间使用双重热血攻击命中对手

不碎钻石

角色	JOJOLITY	满足条件
东方仗助	嘟啦啦！	使用3次风格动作“疯狂钻石”
	我能加以修复还原喔	使用3次技能“我能加以修复还原喔～～～～”，需要先使用R1才能使用
	这就是我的自动追踪弹啦…	技能“这就是我的自动追踪弹啦…”命中3次，需要先使用L1+○命中对手才能派生出此技能
	我还没扁够你喔，给我起来！	总命中数达到200
	这种感觉真是爽快啊	使用双重热血攻击击败对手
虹村亿泰	你看～～你就会“瞬间移动”到我面前喽～～	风格动作“把空间给削除掉！”命中2次
	看我把你整个削除掉！	技能“看我把你整个削除掉！”命中3次
	嘿！	成功打断连段3次
	没注意到已经踏入“轰炸空间”的射程距离了吗……	对着舞台机关使用技能“我的替身还可以这样用喔！”拉近3次
	你将要被我虹村亿泰的“轰炸空间”给解决掉！	使用双重热血攻击击败对手
广濑康一	相信我！	技能“相信我！”命中搭档2次，ACT1状态下使用L1+△
	你已经无法赢过我“ECHOES ACT2”的能力了！	技能“啉滋～～”命中2次，ACT2状态下使用L1+□
	太棒了！这是我的“ACT3”！！	使用技能“进入射程距离5公尺内了。S·H·I·T！”让对手陷入重力状态3次，ACT3状态下使用L1+△
	“ACT3 FREEZE！！”	成功使用双重连段终结技
	我已经完成“保护”了	使用双重热血攻击击败对手
山岸由花子	会很想动粗	使用3次风格动作“紫色恋人”
	你一定会感谢我的	技能“早就移植到你的头皮上去了”命中2次
	这就叫“爱情”远比“工作”来的重要，你懂了没？	技能“反正就是这样抱歉啦……”命中2次
	你是只属于我的东西啊——	在“紫色恋人”发动状态下投掷舞台机关命中3次
	“爱”是无敌的…	在“紫色恋人”发动状态下击败对手
音石明	我要全力出击了～～～！！	使电力Lv提升至全满，长按R1蓄电
	我要把你老妈也宰掉	技能“他是怎么发出刚刚那股如喷射引擎般的……替身力量啊”使用5次
	是我赢了！唔哇哈哈哈哈哈哈哈————	技能“逐渐变成电气了！”命中3次
	我会将我刚刚使用的这股电的电费全都转移到你家的电表上去，嘻嘻嘻嘻	电力Lv全满状态下使用技能命中对手5次
	世上所有的蠢材们，献上你们如雷的掌声吧！	使用双重热血攻击击败对手
岸边露伴	撬开其心门	使用风格动作“安全装置”的长按蓄力版
	绝不能让你这种程度的呆子看扁我露伴————！！！	使用技能“绝不能让你这种程度的呆子看扁我露伴————！！！”
	如果我是漫画主角，这时会怎样做？…	击飞攻击命中3次
	会不会有点太快了？	崩解攻击命中3次
	少啰嗦啦～～～～～～有种你就试试看啊！	战斗开始后无伤30秒
矢安宫重清	你们根本敌不过我的“收成者”……	使用5次风格动作“收成者”
	什么都收集得到喔——	使用5次技能“什么都收集得到喔——”
	警告你们……不要再追过来……要不然……你们就死定了！	战斗开始后无伤10秒

不碎钻石

角色	JOJOLITY	满足条件
矢安宫重清	我就让你们切身体会一下！	成功使用双重连段终结技
	别小看我的“收成者”了———	在技能“我…我完全醒悟了………”发动过程中击中败对手
吉良吉影	将你炸得粉身碎骨！	风格动作“第一炸弹！”命中3次
	“皇后杀手”刚刚已经碰过门把了…………	把舞台机关变成陷阱3次
	我是个随时只想到要追求“内心平稳”之生活的人	战斗开始后无伤20秒
	盯上的猎物绝对逃不了…………	使用技能“枯萎穿心攻击”击败对手
	这下子今晚………我又能安稳熟睡了	在体力量表未崩解的状态下击败对手
川尻浩作	我非“杀了他”不可！	风格动作“第一炸弹！”命中3次
	只要一碰到就会马上引爆！	技能“接触弹”命中3次，进入不能使用技能的状态后要去捡地上第三炸弹
	并不是只限于炸掉“接触物”而已…	使用5次技能“远距引爆弹”
	出于本能挡下了攻击！	使用3次技能“猫草！是它帮我进行了防御！”
	这下子我终于重获自由了啊！	使用双重热血攻击命中对手

黄金之风

角色	JOJOLITY	满足条件
乔鲁诺·乔巴纳	我讨厌没用的行为，没用没用……	发动技能“你对他进行的攻击………………”反击，黄金体验形态限定
	好像还能够衍生出什么新玩意儿的样子！	让舞台机关变成生物3次，对舞台机关使用R2+△即可
	你是否真的能够不被毁灭呢？	技能“他已经哪里都去不了了”命中2次，黄金体验安魂曲形态限定
	所谓的“觉悟”！！就是在黑暗的荒野当中！！开辟出一条我们应走的光明大道！	成功使用双重连段终结技
	这就是“黄金体验安魂曲”	在黄金体验安魂曲状态下击败对手
布罗诺·布加拉提	先拉开距离再把你解决掉	使用3次风格动作“先拉开距离再把你解决掉”，长按R1使用此技能
	怎么样，我这招特技很吓人吧……	风格动作“拉链打开吧！”命中2次
	既然是预测“行动”！	技能“我也早就预测到你的行动了！”命中3次
	只要打败这家伙就行了吧！	成功打断连段5次
	ARRIVEDERCI！（再见）	使用双重热血攻击击败对手
葛德·米斯达	我很小心，绝不会偏袒某一个	用风格动作把子弹们全部填到6发子弹中，6发子弹都残存的情况下才可以全部填充
	咱们上！伙伴们——！瞄准目标！	使用6次技能“传球传球传球！”
	我确实在黑暗中！看见应走的光明之路了！	使用6次技能“各就各位！”
	我的能力“适合暗杀”。	战斗开始后无伤20秒
	除此之外，其他都算是好“数字”啦！	战斗中没有发动过特殊技能“为什么就只剩4发子弹啊！”
特莉休·乌纳	这就是你的能力！	风格动作“将它变软了！”命中2次
	破坏掉！！	技能“辣妹！”命中3次
	这样啊……你………蛮与众不同的呢………	技能“像是万有引力般第施加力道！”命中3次
	“柔软”远比“钻石”还要更难破坏！！	使用5次技能“柔软远比钻石还要更难破坏！！”
	很好！你这臭家伙！	使用双重热血攻击击败对手
纳兰迦·吉尔卡	钱跟东西…全都被烧光了………	技能“看来可以不让整条街都着火了啊～～～～”命中2次，史密斯飞船模式限定
	我马上就乱枪打死那个混账东西！	技能“应该有试着打烂它的价值吧——！！”命中3次，史密斯飞船模式限定
	我还是有办法干掉你啦————！！	在史密斯飞船模式下崩解对手体力量表
	啵啦啵啦啵啦啵啦啵啦啵啦啵啦啵啦	总命中数达到200
	VOLARE WIR（给我飞吧）	使用双重热血攻击击败对手
潘纳科达·福葛	一旦接近，连我们都会倒大霉啊！	使用3次风格动作
	死低能儿——	在地面使用□△的最后一段命中对手
	“紫烟”挥动其“拳头”时，任何人都不可待在其周围…	使用技能“紫烟挥动其拳头时，任何人都不可待在其周围…”
	嘎啊啊啊…	技能“赏他一拳——————”命中3次
	在30秒内发作，致人于死！	使用“杀人病毒”击败对手
迪亚波罗	在这世上就只会剩下“结果”！！	使用风格动作“所有的行动都毫无意义可言！”
	你会怎么“行动”，我全都看得一清二楚！	施展3次背后攻击
	“预测！”	使用2次技能“碑文（墓志铭）”
	读取到行动的“轨迹”……	战斗开始后无伤20秒
	我绝不允许任何企图危害我永久王位的人存在	在体力量表未崩解的状态下击败对手

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

石之海		
角色	JOJOLITY	满足条件
空条徐伦	这“线”……可以依照我内心的“意志”行动吗?	使用2次风格动作“石之自由——”
	布下立体状结界捕捉他们的位置!	技能“线的结界”命中3次
	那是……“莫比乌斯环”吗…	发动技能“就打个痛快!”
	你的想法令我感到无限希望	成功使用双重连段终结技
	就此给我倒地不起吧	使用双重热血攻击击败对手
艾梅斯·罗斯提罗	“亲吻”就是我复仇的“许可证”…	使用2次风格动作“这个使用胶带的方法”
	然后我觉得…这玩意其实还满好用的…	技能“撕掉胶带就会合而为一”命中2次
	告诉你……这脚是帮葛萝莉亚踢的……	用自己的攻击崩解对手体力量表3次
	所谓“复仇”，其意义就是要与自己的命运算一次总账!	成功使用双重连段终结技
	我为什么会……突然想哭呢……	使用双重热血攻击击败对手
天气预报	发布集中豪雨警报令	使用风格动作“发布集中豪雨警报令”，长按R1使出第三段
	我会用“云”帮你吸干	使用技能“一定能帮上忙”
	的确在制造………纯粹在制造………	技能“干燥后加以凝固!”命中3次
	能治好扭伤和腰痛啊…这点倒是不错	让敌人变成蜗牛，使用技能“恶魔的彩虹!狂风暴雨”后攻击敌人即可
	支持我活下去的惟一希望，就是跟那家伙做个了结	在技能“恶魔的彩虹!狂风暴雨”持续过程中击败对手
纳鲁西索·安那苏	祝福我们吧	使用风格动作“然后，加以解放!”的最大蓄力
	我会让你后悔你曾经来到这个世上!	成功打断连段3次
	首当其冲的都是……“潜行者”	使用3次技能“我让替身潜行至肉体里去了”
	如果我真能趁此机会好运道一鼓作气活下来…到时候…	成功使用双重连段终结技
	那就祝福我们吧!结婚最需要的就是祝福了	成功使用双重连段终结技
埃里哥·普奇	“白蛇”的移动范围顶多就20m	使用2次风格动作“白蛇!!”
	白蛇，给我一张“光碟”!!	技能“我命令你”命中2次
	你还是……慢了“一步”啦……	成功背后攻击3次
	全都达成了…	让对手陷入替身封印状态4次，使用技能L1+○或L1+L2都可以
	我得先送一个人下地狱……确定他完全死亡才行………	击败陷入替身封印状态的对手
等待新月来临的普奇	绝对不能攻击第二次	使用2次风格动作“C~MOON”，C~MOON状态限定
	我命名这个能力为“C~MOON”	让对手向内翻3次，使用L1+○进入重力状态后连续攻击对手，C~MOON状态限定
	“天堂之时”终于来临……	成功使用技能“天堂制造”
	就跟DIO以前一样…! !	技能“看来你慢了两步啊…………”命中2次，天堂制造状态限定
	是引领全人类走向真幸福的力量	使用双重热血攻击击败对手

飙马野郎		
角色	JOJOLITY	满足条件
乔尼·乔斯达	今后我称这份能力为“牙”!	使用20次□攻击
	为了让我自己学会“回转”…	使用3次技能了“我的身体自己跳了起来!”
	但是我已不再“迷惘”了	使用自己的攻击崩解对手体力量表3次
	“LESSON5”	技能“你认为…………谁才会成为活祭品呢?”命中3次，骑乘状态限定
	“很感谢你”…除此之外，我再也找不到其他更合适的字眼…	使用双重热血攻击击败对手
杰洛·齐贝林	以“黄金长方形的轨迹”去回转吧!	进入黄金回转模式，长按R1将计量槽蓄满
	听说过十大死因的排行榜吗?	在骑乘模式状态下□□的最后一段攻击命中对手
	我看的超清楚的!	EX技能“扫描”命中
	这是LESSON4!“表示敬意”!	在黄金回转模式下使用5次技能“喔啦————————!!”
	“铁球”的秘密就是追求“无限”…	在黄金回转模式下击败对手
法尼·瓦伦泰	嗒锵~~~~	使用3次风格动作“我必须………逃进……相邻次元当中…………”
	能够从隔壁来此的也就只有你而已	使用3次技能“另一个我啊…”
	极为轻易实行出来的要命行径	成功达成背后攻击5次
	你可得平安取得餐巾喔	使用技能“只要再跟下一个全新的我进行对调…………”
	吾心吾行澄如明镜…………!所作所为均是“正义”	在体力量表未崩解的状态下击败对手
迪亚哥·布兰多	做好觉悟了没?咱们要杀进去了!	使用3次技能“已经做好心理准备了吧————————”，派生技能，使用L1+□后再次按下L1+□

飙马野郎		
角色	JOJOLITY	满足条件
迪亚哥·布兰多	恐龙确实地在探测“味道”!	技能“恐龙们!”命中3次
	DIO是“饥渴者”!	技能“呜呷啊啊啊啊————————”命中2次
	“你们这些人全都有罪!”	总命中数达到200
	是我曾经身处的人类世界之悲惨“界限”…	使用双重热血攻击击败对手
来自平行世界的迪亚哥	我的能力可以让时间停止短短“5秒钟”	使用风格动作“只属于我的时间”
	真蠢，居然会想追踪我…	技能“投下了钢索!!”命中3次
	这一战将会比暂停的时间更“快”分出胜负!	击败对手即可
	“计划”拟定了…	技能“好戏才刚准备上演呢………”命中淋到汽油的敌人，需要先使用L1+□向对手扔汽油
	“时间开始流动”……	在时间停止运转期间使用双重热血攻击命中对手

JOJO Lion		
角色	JOJOLITY	满足条件
东方定助	“柔软且湿润”	风格动作“能夺走视力”命中
	那么…你什么都不会?	技能“夺取所有水分…!!”命中3次
	我已经将你带到能够“推落”的地点了	技能“我现在要将军了!”命中3次
	说吧!我到底是谁…?	使用双重热血攻击命中对手
	赢的人……是我!强调完毕!	50秒内获胜
东方常秀	他还是让我亲过了……	使用3次风格动作“蠢话”
	这是…我做的!!呜嘿~~!!	技能“是!是我干的!!”命中
	小心恶烂画面!小心恶烂画面!	崩解陷入恐慌状态对手的体力量表，使用L1+△命中对手可以使其进入恐慌状态
	想不到他…真是个老实的好人	成功使用技能“我成功了!!我赢啦!呜哈哈哈哈哈哈”逃走，不能被对手打断
	这真是一场压倒性的好比赛~~	在体力量表未崩解的状态下击败对手

初回封入特典		
角色	JOJOLITY	满足条件
第4部空条承太郎	我已经10年没使出只有0.5秒的“时间暂停”这招了……	使用风格动作“白金之星·世界”
	面对生物这种对手时，不要想跟他拼“速度”，要先把“冷静思考”摆在第一位	使用3次技能“将这种小钢珠射出的话…”
	仔细一看，你这手表还真是没品位呢……	技能“你的脸………会变得更没有品味可言啦………”命中3次
	你真是了不起，能够孤军奋战这么久…	成功打断5次连段

白金攻略

奖杯总数	46	铜杯	33	银杯	10	金杯	2	白金	1

本作是名副其实的白金神作，不存在有难点的战斗和会漏掉的奖杯，数量积累型奖杯的描述中只有模糊的“特定次数”看似比较唬人，但其实只需要5～10次即可，大多都可以在通关过程中完成。

白金难度	2/10
白金所需时间	20小时以上
在线奖杯	3
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

白金路线

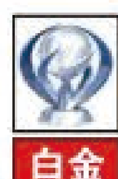
1. 快速通关故事模式。
2. 完成故事模式中的任务战斗，以高等级碾压取得全任务S评价，可以顺便完成一些JOJOLITY。
3. 重新挑战故事模式中的剧情对战，取得全部S评价，之后补齐故事模式中尚未解锁的奖杯，顺便完成一些JOJOLITY。
4. 去自由模式解锁相关的奖杯，并解锁JOJOLITY奖杯。
5. 去网络模式解锁相关的奖杯，白金达成。

网战杯“嗯……你的眼神变得锐利多了……”一共需要对战5场，不需要获胜。其中线上4人对战只需要两名玩家，剩下2个位置由COM填补即可。本作对网络要求比较高，出现网络冲突的情况较为常见，建议玩家与相同网络环境的玩家约战。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH



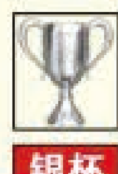
JOJO的奇妙冒险


白金

取得条件： 获得所有的奖杯



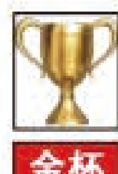
战斗经验竟然如此丰富………


银杯

取得条件： 在故事模式的战斗中获得S阶级评价达到特定次数



"战斗天才"

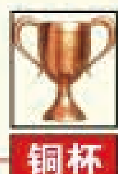

金杯

取得条件： 在故事模式的所有战斗中都获得S阶级评价

奖杯说明： S级评价要求战斗总分达到23000以上。通关后由于等级碾压可以很快结束战斗，剩余时间评价很容易达到13000分以上；剩余生命一项可以通过使用战斗辅助道具轻松拿到10000分。推荐使用"护霜旅行者"、"我会做出让您通体舒畅的料理给您享用"、"我最喜欢以小欺大的游戏了！我真是了不起啊——"这三个辅助道具进行战斗。



真是够了，这种事也太奇怪了吧……


铜杯

取得条件： 通过故事模式第1章



你是那个乌龟波鲁那雷夫先生对吧？


铜杯

取得条件： 通过故事模式第2章



好……好可怕！年轻的承太郎先生好可怕~！


铜杯

取得条件： 通过故事模式第3章



我是乔纳森·乔斯达


铜杯

取得条件： 通过故事模式第4章



这个有点脏兮兮的老头是谁啊……


铜杯

取得条件： 通过故事模式第5章



这个人是我爸爸！


铜杯

取得条件： 通过故事模式第6章



不管是朋友……还是遗体……我全都失去了……


铜杯

取得条件： 通过故事模式第7章



说不定能够掌握到线索，得知我自己的事……！


铜杯

取得条件： 通过故事模式第8章



臣服在我的"真实"之下吧！


铜杯

取得条件： 通过故事模式第9章



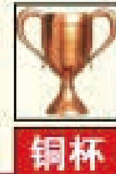
我的话到此为止……


铜杯

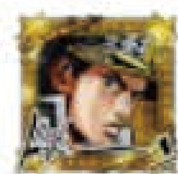
取得条件： 通过故事模式第10章



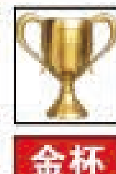
人类都将被他救赎！


铜杯

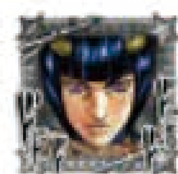
取得条件： 通过故事模式第11章



抱歉，我没注意到你……


金杯

取得条件： 故事模式通关



真是一段既"困难"……又少不了"幸运"眷顾的过程呢……


银杯

取得条件： 完成特定数量的任务



什么都收集得到喔


铜杯

取得条件： 收集"龟友"点券达到特定数量

奖杯说明： 要求收集50张"龟友"点券，第3章和矢安宫重清对战后，探索模式的场地中有时会出现收成者，接近后调查可以得到"龟友"点券。



嘿嘿嘿……我用不着再担心了

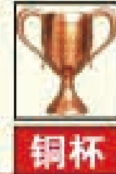

铜杯

取得条件： 在复仇战中获胜达到特定次数

奖杯说明： 具体次数为10次，在探索模式中调查地上的紫色光圈即可进入复仇战，难度比剧情战斗高上一些，觉得困难的话可以使用辅助道具。



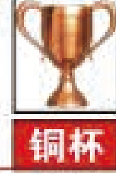
声……声音……发不出来……连……连我的呼吸都！


铜杯

取得条件： 在耍诈梭哈中获胜达到特定次数



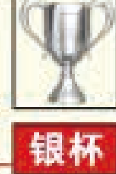
今后可以好好地操操他们啦


铜杯

取得条件： 首次在自由战斗模式中进行对战



斗阵俱乐部开张了啦！！


银杯

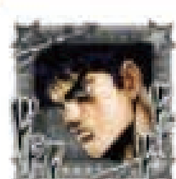
取得条件： 在自由战斗模式中进行对战达到特定次数



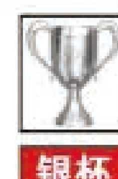
来吧！乔乔！！


铜杯

取得条件： 发动双重连段达到特定次数



你已经散灭了！


银杯

取得条件： 发动双重连段终结技达到特定次数



你和我，我们两人的波纹


铜杯

取得条件： 发动双重热血攻击达到特定次数



我要全力出击了~！！


铜杯

取得条件： 发动暴怒爆发达到特定次数



你的"眼神"像样一点了！！


铜杯

取得条件： 发动暴怒取消达到特定次数



不自量力！！


银杯

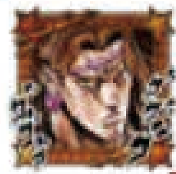
取得条件： 发生破防达到特定次数



"吓"到你们了吧


铜杯

取得条件： 发动风格动作达到特定次数



竟能从那么远的地方迅速地杀到我面前……


铜杯

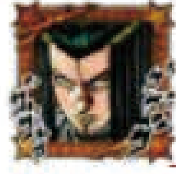
取得条件： 发动EX技能达到特定次数



"女神"将降生于这个世上


铜杯

取得条件： 用次元障壁回复体力达到特定次数



探这家伙的底细，丢东西最快


铜杯

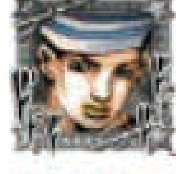
取得条件： 投掷舞台机关达到特定次数



准备接下这最后一击吧


铜杯

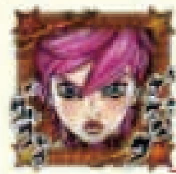
取得条件： 使用双重热血攻击击败敌人达到特定次数



赢的人……是我！强调完毕！


银杯

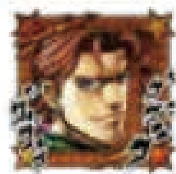
取得条件： 在一场战斗中使用双重热血攻击击败全部敌人



我！到底是"什么人"？


铜杯

取得条件： 首次满足JOJOLITY的条件



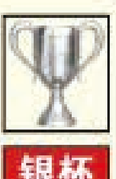
我对电玩也算是有多方涉猎过，还算蛮熟悉的啦……


铜杯

取得条件： 满足JOJOLITY的条件达到特定次数

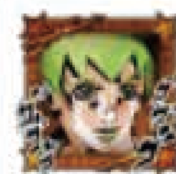


原来你也很会玩这套游戏啊！


银杯

取得条件： 满足JOJOLITY的条件达到特定次数

奖杯说明： 要求完成100个JOJOLITY，重复完成不算，过程中必定出现上一个奖杯。



只要我能把"大凶"分给你……


铜杯

取得条件： 首次施展出情景终结技



墨西哥卷饼

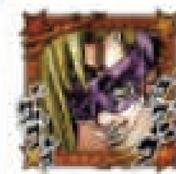

银杯

取得条件： 施展出所有的情景终结技

乔斯达府邸： 从正对面的楼梯上到二楼右侧的平台，对着楼下的女神雕像将敌人击败。

开罗市街屋顶： 开始处左边的楼上有一个储水罐，对着储水罐将敌人击败。

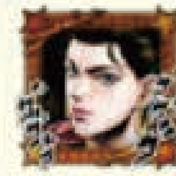
杜王町： 便利店右侧的小巷，在小巷尽头将敌人击败。



DE MOLTO好！


铜杯

取得条件： 攻击连段达到特定次数以上



这就对了！这是最好的！


铜杯

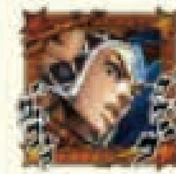
取得条件： 攻击连段达到特定次数以上



会存在于这场比赛当中的，就只有冒险者而已！


铜杯

取得条件： 首次进行线上对战



你应该早就有觉悟了吧？


铜杯

取得条件： 首次进行线上4人对战

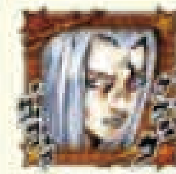


嗯……你的眼神变得锐利多了……


银杯

取得条件： 进行线上对战达到特定次数

奖杯说明： 具体次数为5次。



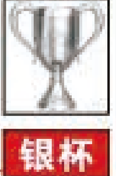
顺便喝杯茶……聊个天吧………


铜杯

取得条件： 在商店中购买道具达到特定数量



现在这个时代，有……有这么多种啊……


银杯

取得条件： 在商店中购买道具达到特定数量



我要你的"记忆"！


铜杯

取得条件： JOJO字典追加用语达到特定数量

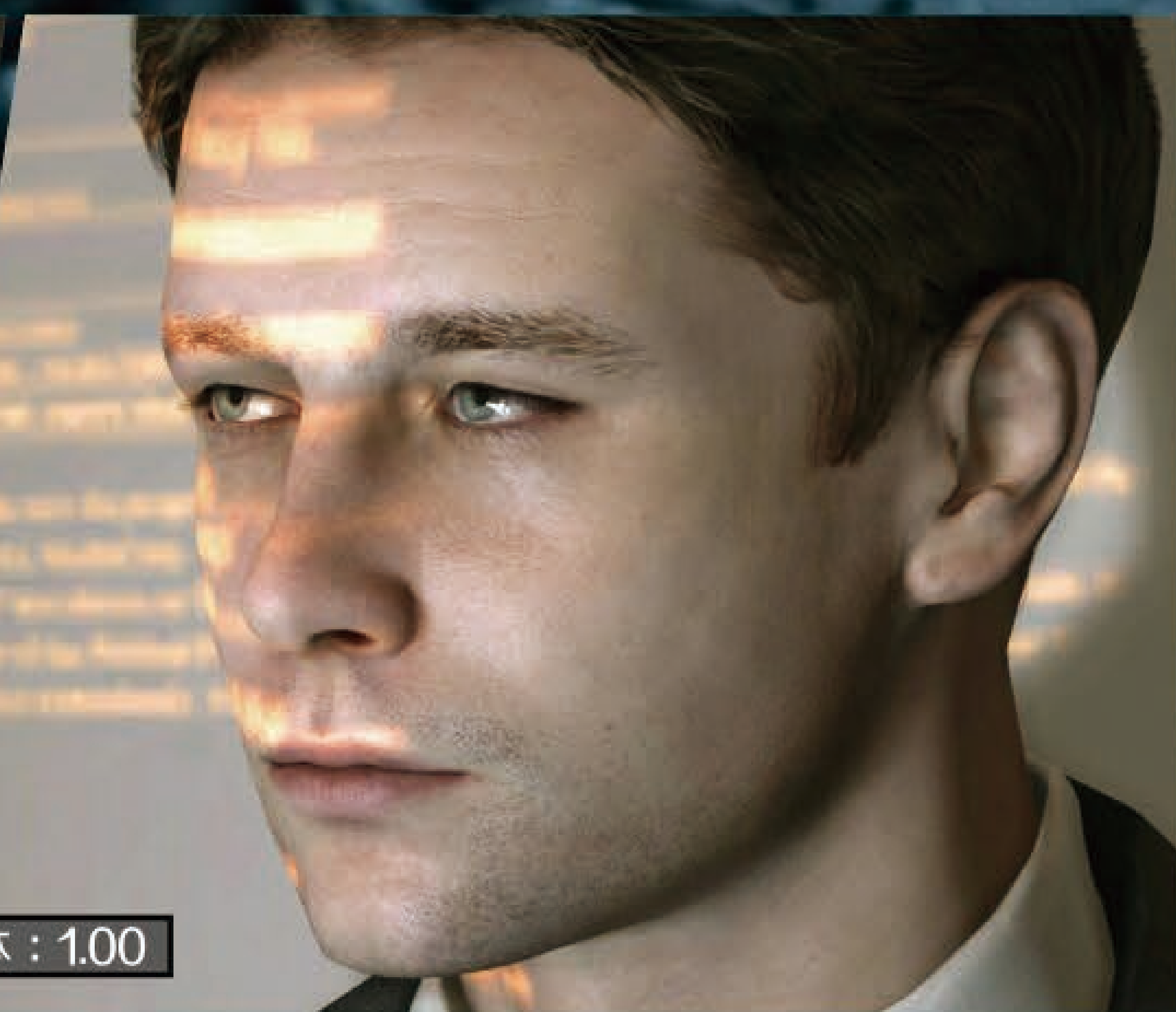
HEAVY RAIN

PS4

暴雨 重制版		SIE	动作冒险
Heavy Rain			中英文合版
2016年3月2日	本地1人		对应年龄：18岁以上
售价为233港币，《暴雨&超凡 双生 合集》售价为327港币			无对应周边







通关时间：一周目约 10 小时，白金需要 20 至 30 小时（视几个麻烦奖杯的完成情况）

第一次感受《暴雨》的独特魅力，已经是六年前的事了。当时，我在评论这款“互动戏剧”佳作时曾说过：“《暴雨》是互动电影式游戏中的稀有之作，也是目前这个少数派类型所能展现的终极形态，值得所有剧情派神机玩家用心体验！”而这六年来，能给予我们相似或相近体验的只有《超凡 双生》、《活至黎明》等极少数的作品，而且不提剧情的层次结构，只谈技术层面，与《暴雨》相比也没有优势可言，或许只有 Quantic Dream 的下一款作品《底特律 化身为人》才有突破标杆的可能。这也让《暴雨》这样一款 2010 年旧作重制版在登陆新平台后，有了更多重温的价值。

文 胜负师　美编 NINA

开始游戏之前

互动戏剧的特点

本作的官方类型定义为“互动戏剧”，有别于一般的动作冒险游戏，可以说本作对于动作要素并不十分强调，虽说有一些QTE战斗，但除了少量关键QTE，大部分情况就算偶尔出错也不会影响剧情走向，更不足以致命，有较高的容错性。而游戏结构、对剧情的重视以及多角色、多分支、多结局的设定，更接近于文字冒险游戏，让这款游戏的实际游玩感觉介于文字冒险和动作冒险之间，在欣赏扣人心弦的故事同时，玩家还掌握着人物的命运，可以说是独特而奇妙的体验。

另外，重制版除了画质提升，PS3版中那些会导致死机的恶性BUG已不复存在，游戏体验自然也进一步提升。

与众不同的操作

《暴雨》的操作非常特别，虽然游戏中有比较详细的教学，但这里还是先说几个注意点：

1.角色移动

角色移动为按住R2键，左摇杆只控制角色方向，不按R2键时左摇杆仅控制角色头部的转动。

2.心理活动

按住L2键为显示角色内心的想法，但并不是所有的场合都会有心理活动，而且这些内心的想法大部分情况下只是对剧情的补充或是对玩家的提示，对流程本身并没有直接影响。

3.互动与QTE

游戏中有大量与场景或物体的互动，还有不少QTE操作，操作种类比较多，有向指示方向推右摇杆、缓慢轻推右摇杆、根据指示方向晃动六轴手柄、连打按键至提示消失、同时按住多个按键直接提示消失、在限定时间内按相应的键等等，这些操作会随游戏进程逐步接触到。注意！所有含方向键的QTE都是推右摇杆的相应方向，这一点一开始可能需要适应一下。



关于难度设置

游戏的难度有三种，在游戏一开始就会提示玩家进行设置：

1.简单难度 = 我只偶尔游玩且不熟悉无线控制器。

2.普通难度 = 我经常游玩且已熟悉无线控制器。

3.困难难度 = 我相当常玩游戏。且已熟悉无线控制器。

难度主要体现在QTE方面。由于QTE操作需要一定的反应力，如果玩家无法适应，可以随时调节操作难度。简单难度没有轻推右摇杆的指令，指令涉及的按键也比较少，而困难难度的指令会更为复杂，偶尔会有让人手足无措的感觉。

注意！难度与奖杯取得没有半毛钱关系。

攻略的使用说明

本篇攻略的流程顺序以最短时间取得白金奖杯为目的，当然也包括达成所有结局。这样的攻略顺序对于完全没有接触过《暴雨》的玩家来说并不十分推荐，主要是有可能损失自主选择剧情走向的乐趣。为避免剧透过多，建议初次游玩时自己先通关一遍，然后再看本攻略，或是打一章看一章。而最关键的剧情（比如凶手就是……），在文中是不会提及的，请各位放心使用。

本攻略不再单独列出奖杯列表，而是会把奖杯融入与之相关的章节中，若奖杯没有弹出，玩家也可以及时检验攻略过程中是否有所失误。

为突显本作极为强调剧情的特色，《暴雨》的奖杯解锁方式也个性十足：

1. 只会在读盘画面（人物脸部特写或黑屏）中才会弹出；

2. 必须完成相应章节，且达成所有涉及的条件后才会解锁；

3. 与多个章节相关联的奖杯只会在靠后的章节完成之后才能取得。

因此游戏过程中各位玩家不必操之过急，**以下流程攻略中凡是与奖杯条件相关的步骤都会以★号标注**。万一在完成章节后奖杯未能弹出，也更容易补救。非关键步骤或是纯剧情部分也会在流程中简单说明，让玩家不至于错过太多细节而损失游戏乐趣。

重要提示：**千万不要随意使用章节选择功能！**因为这样可能造成前后剧情出现矛盾，而无法取得特定条件的奖杯。需要用到章节选择的地方，流程中都会特别说明，而选关时请一定在出现保存方式时选择“保存”。



一周目详尽流程

01 序章

1. 一开始需要按照提示控制男主角伊森起床。在门口捡起妻子留的字条，之后去卫生间洗个澡。

2. 如果要精神点，最好还是刷个牙，刮下胡子。洗漱完毕，先别下楼，得先回房间穿上衣服。

★★3.前往一楼可以做很多事情，但千万不要不务正业，最重要的是去工作室完成绘制建筑设计图的工作，这与奖杯**生日快乐**有关。画设计图时QTE出错虽然没有关系，但是一定要不停地使用绘图工具，直到完成签名才从椅子上站起来，不然是不算完成的。

4. 接下来可以放松一下。看看电视，听听音乐，喝喝咖啡，看看“建筑师的自我修养”，还能玩一下儿子的遥控汽车。没多久，妻子和两个儿子就回来了。接下妻子手里的东西，向老婆汇报工作，妻子去厨房忙碌时要求伊森帮她摆放盘子。

★★5.盘子在客厅的一个低柜里面，柜子上摆放着礼物，柜门是红色的。餐具是丈母娘买的，所以摆放的时候记得轻拿轻放，这也是奖杯**生日快乐**的条件之一，如果选简单难度，那就没有这方面的顾虑了。摆好盘子后可以和妻子亲热一下作为奖励。

★★6.接下来去院子里和儿子们玩一会儿，玩的项目有直升机、骑马、大力士、光剑对决。陪孩子玩耍也是奖杯**生日快乐**的条件之一，但注意，直升机和骑马两项玩家不要主动停下来，一定要玩较长时间，让伊森自己把孩子放下，这一点很重要，也是很多玩家拿不到这个奖杯的问题所在。



7. 玩耍过后，妻子叫孩子们回来吃饭。回到客厅，发现小儿子肖恩不见了，去二楼鸟笼边找到他谈心就行了。

★★8.序章之后并不会马上取得奖杯，需要在“父子”章节完成后或是“父子”章节开始时退回主菜单再读档才会解锁。

02 购物中心

1. 一家四口前往购物中心，妻子带肖恩去试鞋子，让伊森照看大儿子杰森。

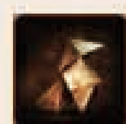
2. 杰森看到卖气球的小丑被吸引过去，做为老爸自然要跟过去。帮杰森买了个红气球，付钱那一眨眼的工夫，儿子就没影了。

3. 安抚了一下妻子后，伊森就去找儿子。由自动扶梯下去，拔开人群，朝红气球方向走去，发现并不是。反身又看到个拿红气球的小孩，也不是。

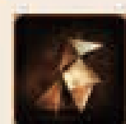
4. 走出购物中心大门，发现儿子已经跑到马路对面了。将他唤回时却发生了不幸，虽然伊森飞身扑救，但大儿子还是被车撞死了，伊森自己也身受重伤……

★★5.完成本章即满足奖杯**互动戏剧**的条件，但和**生日快乐**一样，要在下一章完成后或是“父子”章节开始时退回主菜单再读档才会解锁。



 **互动戏剧**  铜杯

取得条件：感谢您支持互动戏剧（完成“购物中心”章节）

 **生日快乐**  铜杯

取得条件：序章－顺利画完设计图、整理桌子并与孩子们玩耍

03 父子

1. 两年后，伊森虽然身体已经康复，但精神上却受尽煎熬。他和妻子离婚，并和小儿子肖恩从原先的大宅搬到了简陋的公寓。

2. 从学校把儿子接回家后，肖恩一言不发地在沙发里看电视，对伊森的提问爱理不理的。此时可以做的事情比较多，比如去楼上工作室看家庭录像，去后院投篮，陪儿子看电视，或是干脆坐在椅子里发呆。不过，做为一个父亲，照顾儿子才是最重要的。

3. 看一下小黑板上的时间表：4点半吃小点；6点写功课，7点晚餐，8点就寝。

★★4.本章的奖杯**好父亲**最关键的点就是严格按照时间表的计划来行动。4点半左右先去厨房拿点零食给儿子吃；6点左右就要让儿子去做功课，他要是还想看电视也不要惯着他。做完功课要帮儿子检查一下，再让儿子去看电视。

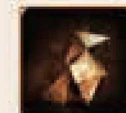
5. 肖恩看电视时会打喷嚏，去二楼卫生间的柜子里拿药给他。

★★6.如果快7点了，就去做饭。冰箱里鸡肉和匹萨，随便取一样放到微波炉里加热，好了就叫儿子来吃饭。

7. 厨房桌子上有水果，用水果表演杂耍可以逗儿子开心。此时还有点时间，可以在房间里转转，看看报纸信件，了解折纸杀手的报道，再确认一下洗衣房的位置。

★★8.儿子上床睡觉的时间是8点左右，他撒娇想晚点睡的话不要答应他。在二楼卧室，儿子说自己的小熊玩具不见了，没有小熊他睡不着，此时去一楼洗衣房，在洗衣机上面找到小熊交给儿子，再帮儿子拉好窗帘，盖好被子，亲吻他的额头，最后走出房间时轻轻关上房门就大功告成了。

9. 刚走出儿子的卧室，伊森只觉得一阵眩晕，等他恢复意识时，已经跑到了离家很远的户外，手中则握着一个折纸……

 **好父亲**  铜杯

取得条件：父子－与肖恩照计划行动，并带他回床安稳地睡着

04 堕落地方

1. 本章操作的是私家侦探史考特，进屋后先与门房对话，了解罗伦的房间位置。

2. 去楼上左侧最里面的那间房敲门，反复敲或在罗伦关门前把门推开都可以进入房间。

3. 罗伦是个沦落风尘的性工作者，她的儿子被“折纸杀手”所杀，不过她把史考特当成了客人。

★★4. 史考特把钱放在桌上，表明来意，罗伦却不愿提供帮助，此时需要说服她，如果能成功让她谈论自己死去的儿子，那就能在章节完成后取得奖杯**私家侦探**。要点是不要说“我付钱了”这样没有风度的话，几轮选择过后就能让她谈及儿子的事以提供线索。

5. 问了没多久，罗伦还是下了逐客令，史考特留下名片便离开了。走到门外，史考特的哮喘发作，取吸入器用药。

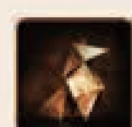
6. 这时有个男子进入罗伦的房间，并传来罗伦的惊叫声。这个男子叫特洛依，是个有暴力倾向的嫖客，每次都会殴打罗伦。

★★7. 此时可以选择离开，当然也可以敲门解救罗伦。史考特与特洛依扭打在一起，把特洛依打跑的话可以提升罗伦对侦探先生的好感度……其实是可以取得奖杯**救星**。最后史考特则一瘸一拐地离开了。此处的战斗QTE只要失误不太多，要打跑变态嫖客还是挺简单。

8. 非常有意思的一点：如果

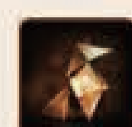


战斗时失误较多，史考特脸上的伤就会比较多；如果进屋子比较晚的话，罗伦的脸上也会多出些淤伤。游戏对细节的追求令人钦佩。

私家侦探 铜杯

取得条件： 堕落地方–打动罗伦谈论儿子

救星 铜杯

取得条件： 堕落地方–击败特洛依

05 犯罪现场

1. 本章控制的是FBI侧写专家杰登，他会前往折纸杀手第八个受害者尸体的发现地进行勘察。

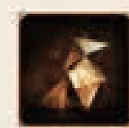
2. 向警戒线外的警察表明身分便可进入犯罪现场去找布雷克副队长。一种方法是直接找他，还有种方法是接近尸体，这样布雷克会自动出现。跟着布雷克转了一圈，了解案情后就可以戴上ARI开始勘察现场了。

3. 杰登的调查设备ARI由特制的眼镜和手套组成，可以轻易地在现场发现血迹、气味、脚印、车胎印、指纹等重要线索，并进行即时分析，极具科幻色彩。（现在看这套设备，很容易让人联想到2016年超热门的概念VR，想像一下VR版的《暴雨》或者《底特律》吧！）

★★4. 现场有一些警察脚印之类的无用信息，这些不用管。先去帐篷里调查死者的尸体，手上的折纸、身上摆的兰花、脚上的血迹都是重要线索。帐篷外有兰花花粉，延花粉可以找到杀人魔留下的脚印，一路寻过去可以找到铁路上的血迹，铁栅栏上的血迹，之后爬上斜坡，在公路旁找到脚印和轮胎印。找齐这些与折纸杀手有关的线索，就能在本章结束后取得奖杯**FBI探员**。

5. 提示该看的地方都看过了就说明没有什么线索了。回到自己的车里，离开现场即可。

★★6. 本章还涉及一个奖杯**深深沉迷**，但是要在非常后期才能取得。条件是杰登要在三个特定章节的现场调查环节找到所有与折纸杀手相关的证据，并在最后分析出谁是杀手。但目前，这个奖杯仅完成四分之一，请留意之后流程中的提示。

FBI探员 铜杯

取得条件： 犯罪现场–从现场发现所有跟折纸杀人魔有关的线索

06 心理医生

1. 伊森来看心理医生，一开始会做一些罗夏墨迹测试，怎么回答都无所谓。

2. 之后医生会帮伊森分析病情，并鼓励他尽快早出阴影。

3. 伊森对于自己梦游般的意识丧失耿耿于怀，但他并没有对医生明说。



07 公园

1. 伊森想改善一下父子关系，与肖恩在公园里玩耍。尽管肖恩对父亲的问话依然回答得有气无力，不过他毕竟是小孩子，和他一起玩的话，他依然会很高兴。

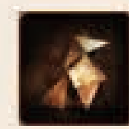
★★2. 玩的项目有四种，分别是跷跷板、旋转台、秋千和肖恩书包里的回旋镖。奖杯**好朋友**需要至少成功完成两种，比较简单，但是不要忘了去公园小贩那里买果冻给儿子吃，这也是奖杯条件之一。

3. 因为快下雨了，父子二人准备回家。肖恩想要坐旋转木马，伊森买好票来到旋转木马处，却又一次失去了意识……

08 肖恩在哪里？

1. 肖恩在雨中醒来时却身处马路当中，迎面冲过来的货车有没有成功输入QTE区别不大。

2. 伊森一路跑到公园，却只发现了肖恩的书包。之后又一路跑回家，依然没有任何发现。

好朋友 铜杯

取得条件： 公园–与肖恩成功玩两种游戏并买糖果给他

09 欢迎你，诺曼！

1. 杰登在警察局等候队长，无聊的话可以换各种坐姿，也可以拿出ARI玩投球游戏。

2. 队长要去参加新闻发布会，跟着他走，一边了解一些相关情况，一边帮队长打领带。之后可以去旁听新闻发布会，再去女秘书处让她带自己去办公室，这里可以选择捐不捐钱给副队长买金表作为礼物，给不给钱都无所谓。

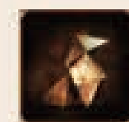
3. 警察局似乎并不欢迎这位调来帮助查案的FBI，给他安排了一个灰尘满布的破旧办公室，不过有ARI系统的帮助，虚拟办公环境立即变得山明水秀。（分明就是VR啊！）

4. 接下来需要将档案和取得的线索一一调查，并进行地理分析，全部完成之后，退出ARI系统。

★★5.ARI系统会对使用者造成很大的伤害，杰登会出现头晕目眩、手抖、流鼻血等症状，使用药物可迅速解除痛苦，另一种方法是洗冷水脸。这里请选择去洗手间，不要使用药物，这样就达成了奖杯**解毒**一半的条件，到第30章还有一半需要完成。

★★6.杰登缓解症状后，镜头一转，伊森正在报警说明儿子失踪的情况。这里有一个挺阴险的奖杯**快想起！**，需要回答警察的提问，分别是肖恩的失踪时间、当时穿的衣服和裤子的颜色，全答对才能取得奖杯，对于第一次打到这里的玩家来说很可能答错。好吧，偷偷告诉你答案：4点15分、米黄色外套、绿色裤子（三次都按×键）。

7. 儿子的再次失踪让伊森的前妻情绪激动，伊森再度陷入痛苦的自责当中。




快想起！ 铜杯

取得条件： 欢迎你，诺曼！–想起在公园的时间以前肖恩当时的穿着

10 哈森的店

★★★这是非常重要的一个章节，关系到游戏中除全结局之外最麻烦的一个奖杯**完美犯罪**，这是当年对《暴雨》玩家来说噩梦般的存在，如果处理不当，基本上就要把游戏重打一遍。另外，本章需要打两次。

1. 侦探史考特跑到另一个受害者处调查情况，这位父亲是开便利店的哈森，他对史考特的到访反应极为冷淡，不管怎么劝说他都不愿多说什么。

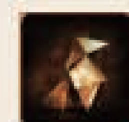
2. 史考特去内侧的货架上拿吸入器，此时进来个鬼鬼祟祟的年轻男子，他突然掏出手枪威逼哈森把钱交出来。强盗并没有发现史考特，此时侦探先生有多种选择，一种是拿起酒瓶，慢慢接近，最后把强盗打晕。如果靠近过程中发出响动而被发现，那么就会进入交涉状态，如果没能说服强盗，他就会和史考特扭打起来，几下QTE就能把他制服。

★★3.发挥史考特谈判专家的特长，把强盗劝退，便可满足奖杯**交涉人**的条件。注意点是偷袭强盗时故意失败，以进入交涉状态。先选几个态度温和的选项，等待“把枪放下”这个选项出现，选择后强盗就会被说服，自行离开。

4. 打晕、制服歹徒或是说服歹徒离开，最后的剧情都一样，那就是哈森为表示感谢，交给史考特一个装着折纸的鞋盒子。但我们需要在章节结束后取得奖杯**交涉人**。



★★5.在第11章开始后退回标题画面，进入章节选择，重打一遍“哈森的店”。强盗出现后站在原地一动不动，直到哈森被歹徒枪杀，当然这样也就得不到线索了。如此不可理喻的做法全是因为奖杯**完美犯罪**的变态要求，到故事的最后谜底自然会揭晓。




交涉人 铜杯

取得条件： 哈森的店–说服强盗离开

11 睡不着的夜晚

1. 本章的主角是女记者麦迪逊。她有严重的失眠症，时常会从噩梦中醒来，而半夜醒来就很难入睡了。

2. 此时可以伸伸懒腰、看看书、喝杯热饮、洗个澡什么的，选择洗澡的话一定注意身处的场合，你懂的。

3. 做各种事情的时候都会有种被人偷窥的感觉，而不久后，打开的冰箱让麦迪逊惊恐万分，把冰箱门关上后，会看到人影闪动。

4. 麦迪逊先跑到工作桌上找电话，但却找不到，再跑向大门，这是惟一的逃生出口。不过正在她开门之际，两个蒙面人突然出现，二话不说，拿刀便刺。这里是大段的QTE，失不失误最终的结果都一样……



5. 麦迪逊惊醒过来，原来是个梦中梦，而这样的噩梦不知道还要重复多少次。

12 狗仔队

1. 伊森在家中不知所措，门口聚集的大批记者，准备采访这个倒霉的父亲。

2. 伊森读了读前两天收到的奇怪信件，又从信封中取出一张莱星顿车站的寄物票，打算前往一探究竟。

★★3.出门后要先避开讨厌的狗仔队，这涉及一个奖杯**VIP**。从后门出去，翻过邻居家的篱笆，绕到自己的汽车处，进入汽车后便可径直离开。只要不从前门大摇大摆地出去，就不会被狗仔队发现。注意，在接近汽车时，一看到开车门的操作提示，就马上输入指令，不需要走得特别近，走近了还是有可能被记者盯上。本章的奖杯要到下一章结束时才会取得。



13 莱星顿车站

1. 自从大儿子死后，伊森非常害怕人多拥挤的地方。刚到莱星顿车站，他的恐惧症就犯了，感觉无法呼吸。

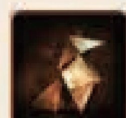
2. 突然间，伊森出现了幻觉，周围的人全都处于静止状态，杰森拿着红气球在人群中呼唤着父亲，可是伊森追过去时却只有幻影。

★★3.在幻觉状态中，伊森只要一碰行人，他们就会瘫倒在地，撞倒50个行人是奖杯**广场恐惧症**的取得条件。由于幻觉状态是有时间限制的，所以不要管杰森在哪儿，往人群里一钻，见人就撞，人数凑够时幻觉就会自动结束。

★★4.一切恢复正常时，伊森不知怎么已经身处寄存处附近了。根据寄物票上所写的编号，一次找准18排3号柜子并打开，可以在本章结束后获得另一个奖杯**幸运寄物柜**。

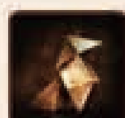
5. 取出寄物柜里面的鞋盒子，便可离开车站。



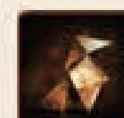
VIP 铜杯

取得条件：狗仔队–不被记者察觉并悄悄出门

广场恐惧症 铜杯

取得条件：莱星顿车站–至少推倒50名路人

幸运寄物柜 铜杯

取得条件：莱星顿车站–首次尝试即发现正确的寄物柜

14 汽车旅馆

1. 为避开记者，伊森来到附近的一家汽车旅馆。在那里，他打开了盒子，里面有5个折纸、手机、手枪等物品。

2. 打开手机，可以看到儿子被放入了一个下水道中，水位正在慢慢上涨，肖恩生命垂危。

3. 五个折纸，五个地址，五项考验！每通过一项考验就能取得儿子所在位置的一点线索。这是折纸杀手给伊森的试炼，也是救出儿子的惟一机会。

4. 拿上第一个地址，还有一张修车卡，把盒子放好，便前往挑战第一项考验的所在地。



15 专案启动会议

1. 在专案启动会议上，杰登向队长和副队长解释他对于折纸杀手的分析结果，并推测如果想救出肖恩，那么他们还有不到72个小时。

2. 会议中，副队长布雷克对于杰登的推断与分析不屑一顾，无论你用何种态度应对他的嘲讽和挑衅，最终会议都会以争吵而结束。

3. 队长出来打圆场，杰登和布雷克组成临时搭档，去调查几个嫌疑人。



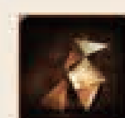
16 纳旦尼尔

1. 杰登和布雷克首先调查的是一个叫纳旦尼尔的宗教狂热分子，他并不在家，布雷克强行闯入，杰登也调查了一下屋子里的情况，显然纳旦尼尔并不符合折纸杀手的特征。

2. 过了一会儿，纳旦尼尔回来了，杰登例行公事地问了他一些问题，不过布雷克却不依不饶，他的咄咄逼人最终击怒了纳旦尼尔。

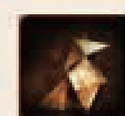
★★3.纳旦尼尔突然掏出枪，指向副队长。布雷克会不断要求杰登开枪。此时会出现同类游戏中常出现的“道德选择”。如果擦枪走火“不小心”按下R1键扣动扳机，本章结束后会取得奖杯**犯错**。

★★4.做为一个极富正义感的探员，以杰登的性格肯定不会草菅人命。不过为了奖杯的需要，只能委屈纳旦哥先死一次。之后在第17章开始时返回主菜单，选第16章再打一次。遇到选择时不停劝说纳旦尼尔放下枪，总之怎么都别按R1键。这样一来，奖杯**自制力**就归你了。

犯错 铜杯

取得条件：纳旦尼尔–开枪射纳旦尼尔

自制力 铜杯

取得条件：纳旦尼尔–不开枪射纳旦尼尔

17 呵护自杀

1. 侦探史考特这次造访的是折纸杀手事件最近一个受害人的家庭，一进起居室就看一个在摇篮里哇哇大哭的女婴，地上有孩子妈妈留下的遗书。

2. 进入卧室后撞开洗手间的门，发现浴池里割腕自杀的母亲，把她抱起后放到床上，然后去洗手间拿绷带，给她包扎止血。虚弱的母亲哭着喊着要照顾宝宝，没办法，侦探只能当一回临时保姆了。

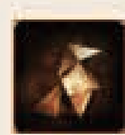
★★3.首先要洗去手上的血迹，然后给宝宝换尿片。换好之后宝宝依然在哭，这回要去厨房，把奶瓶放在温奶器中加热后再去喂宝宝。喂完后要轻拍宝宝的背部，直到她打嗝为止。接下来轻轻摇动宝宝，哄她入睡，再把她轻轻放入摇篮就OK了。

★★4.如果中途出现失误，请马上退回主菜单，再读档重来，这样就不需要重玩整整一章。没把握的话还是选简单难度吧！无失误地完成照顾宝宝的一系列操作，就可以在章节结束后取得**天**

才保姆奖杯。

5. 照顾完宝宝，和母亲对话，了解到孩子的父亲在儿子失踪后就一去不返，而且留下一部不知来源的手机。

6. 手机就在起居室的抽屉里，具体位置在摇篮的旁边。取得手机后，离开房间，本章结束。


天才保姆 铜杯

取得条件：呵护自杀－未失误地平安照顾宝宝



18 受难

1. 伊森来到修车厂，和店主打过招呼之后，把修车卡交给他。从店主口中得知，这辆车已经放在这里两年了，而且会时常保养，以确保车子可以正常使用。

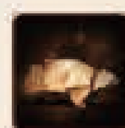
2. 拿到车钥匙后，由电梯下到地下三层，按钥匙找车灯会辆的那辆车就行了。按照 GPS 指示开到高速公路上，这里将接受第一项考验——在高速公路上逆行 5 分钟且要到达目的地。

3. 无论怎样思想斗争，这个考验是一定要接受的。开始之后是一段十分惊险的 QTE，如果失误太多，会直接翻车，此项考验也会被判失误。

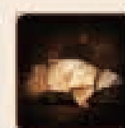
★★4.逆行考验涉及一个难度较大的奖杯**神风**，需要玩家行驶最佳路线，其判定标准基本上就是当出现分支路线时，选择更合理更容易通过的一边。当出现←和→方向选择时，请参考“右右左左右右右右”的路线，同时QTE部分不要失误，遇到警车时向右打方向避开，不要撞击。笔者出现过一次红色指令（失误了一次）也拿到了奖杯，也就是说并不是完全不能失误的。但为了保险起见，最好是一失误就退回主菜单，接关重来，这样可以节省些时间。

★★5.到达目的地时，车子还是翻了。从车里逃生时注意，指令全是颠倒状态。虽然顺利逃生，而且也得到了儿子所在地址的几个字母，但伊森却也受伤不轻。过关后可取得奖杯**卓越驾驶员**。

★★6.由于游戏后期有个完成所有考验的重要奖杯**考验达人**，所以此次考验必须通过。这个奖杯也就完成了五分之一。


神风 铜杯

取得条件：受难－于高速公路行驶最佳路线


卓越驾驶员 铜杯

取得条件：受难－成功突破受难考验

19 最初的邂逅

1. 女记者麦迪逊开着摩托车来到汽车旅馆，在登记之后由楼梯到达 3 楼。

2. 在见到受伤的伊森后，出于好心，麦迪逊把这个陌生男子扶到了 207 号房，之后去洗手间拿药。

3. 伊森的头撞破了，还断了根肋骨，虽不致命，却疼痛难忍。正确的药物是用于消毒的酒精和棉花，还有用于止痛的止疼药。要是拿错了，也没什么关系，伊森毕竟有主角光环。

4. 伊森洗了个澡，之后两人相互认识了一下，当然两人都没有表明真实身分。

5. 麦迪逊离开后，换成操作伊森。打成纸盒拿出第二个折纸，会获得第二项挑战的地址所在。

20 室内市场

1. 如果之前枪杀了纳旦尼尔，杰登会陷入悔恨，而一旁的布雷克却在说风凉话；如果没有开枪，布雷克会责怪杰登不顾他的安危。总之两人总会有一些口角。

2. 之后另一个嫌疑人出现，这是个叫科达的光头，他一见两个条子撒腿就跑，杰登一路追入室内市场。



★★3.这里会有两种情况，一种是追逐过程中失误较多，科达逃脱；如果一直盯住他，就会追到冷库里，之后就会是一场QTE大战，因为允许多次失误，所以要打赢可谓轻而易举。将科达打败后，就能将其抓拿归案，同时获得奖杯“猫与老鼠”。


猫与老鼠 铜杯

取得条件：室内市场－于冷冻库中战胜科达

21 访问者

1. 史考特从办公桌上醒来，可以随便干点什么。不一会儿就会听到有人按门铃，原来是那个被史考特救过妓女罗伦到访。她会给史考特提供一个可疑的信封。

2. 查看了一番，发现信封上的字是用老式打字机打上去的，这可能是一条重要的线索。

3. 此时罗伦要求和史考特一起调查，无论怎么劝说，罗伦依然十分固执，并以不提供信封胁迫侦探。没办法，史考特只能答应罗伦的要求。

22 克拉玛的宴会

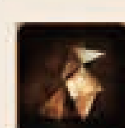
1. 史考特和罗伦一同前往一处豪宅，那是建筑业巨头克拉玛的儿子葛迪的府邸，那里正在开派对。

2. 纸醉金迷的宴会让罗伦感觉不舒服，坐到一边去了，而史考特则要上楼去找葛迪少爷。不过在楼梯口被两个保镖拦住了去路，无论是收买还是挑衅，保镖都不为所动。

3. 史考特这下没辙了，去找罗伦救场。罗伦有她的那一套，在保镖面前跳舞，然后突然晕倒，把保镖的注意力吸引开后，史考特便可以从容地上楼了。

4. 在楼上，史考特找到了葛迪，并询问他关于他曾诱拐小孩的事情，富家子的回答十分狂妄，并叫来了楼下的那两个保镖。

★★5.做为一个灵活的胖子，史考特的身手敏捷，几下就把两个猩猩保镖打翻在地。当然，这全靠玩家的操作。这里的QTE还比较简单，而且允许少量失误，只有失误过多时才会被当场拖走，也就拿不到奖杯**硬汉**了，不过这种情况只要不是刻意的，一般不会发生。


硬汉 铜杯

取得条件：克拉玛的宴会－击倒葛迪的保镖

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

23 蝴蝶

★★★第二个考验是所有挑战里最麻烦的一个，在没有提示和参考的情况下很容易失败，但一周目不把全考验都解决，那白金就要额外多花不少的时间，所以一定要以通过状态继续接下来的流程。

1. 伊森来到破旧的发电厂，大门紧锁，不过从左侧钻铁丝网或从右侧爬断墙都可以进入发电厂内。

2. 找到旁边画着白色蝴蝶的铁门，进入后打开管道阀门进入其中，阀门就关上了，没了退路。

3. 只往前爬了一点儿，就发现管道里全是碎玻璃，此处提示点燃火柴可以辨别风向，遇到分支时照按右、左、左、右的顺序，就能够找到出口。

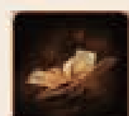
★★4.因为伊森是在碎破璃上爬行的，因此移动速度不能太快，R2键只按下一半就够了。移动太快会受重伤（画面周围变红），导致还没到达考验位置就直接失败了，此时会获得奖杯**胆小鬼**。

★★5.出管道后可以看到几排变电器后的墙壁上有蝴蝶标记，只要穿过变电器就相当于完成考验了。左侧有一扇门，没有勇气接受挑战的话，可以开门退出。这是获得**胆小鬼**奖杯的另一种方法。

★★6.在失败一次后选关重玩本章。到达电网后寻找电量少、空隙大的变电器做为突破口。正确的路线应为左数第四和第五个变电器之间，钻进去之后按照前、左、前、前的顺序进行穿越，就能到达对面，具体参看示意图。钻电网时的操作很别扭，一定要看准了键再按，按也一定要按实，以免不必要的失误。



★★7.蝴蝶考验完成后，可以得到肖恩所在地址的另外几个字母，同时奖杯**考验达人**也完成了五分之二。



胆小鬼  铜杯

取得条件：蝴碟考验-放弃或于蝴碟考验中失败



触电 铜杯

取得条件：蝴碟考验-成功突破蝴碟考验

24 看护

1. 在汽车旅馆，麦迪逊经过207号房时，又看到了狼狈不堪的伊森，他的手臂被碎玻璃划得不轻，而且还发着高烧。

2. 麦迪逊把伊森扶到床上，脱去外衣，然后去拿酒精、绷带和药物，合适的药物有抗生素、止疼药、退烧药，先消毒再缠上绷带就OK了。

3. 三小时后，伊森醒了过来，两人交谈了一会儿，伊森虽然很感激这个守护天使，但并不想陌生女子介入此事。

4. 麦迪逊走后，伊森又拿出了第三个折纸，前往第三个考验的地点。



25 警察新闻

1. 无论之前有没有在室内市场抓到嫌疑人，都可以确定，科达至少在三起折纸杀手的案件中有牢不可破的不在场证明，这样一来，他的嫌疑也排除了。

2. 此时，伊森的前妻来到警局，提到伊森曾有一些可疑的举动，这让布雷克和杰登十分吃惊。



26 讯问

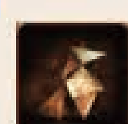
1. 前往伊森的心理医生处，杜普雷医生要为病人保密，无论是劝说还是态度强硬，他都不愿意透露伊森的情况。

2. 面对布雷克的威胁，医生要打电话投诉，被布雷克一把夺下，并开始殴打医生。

★★3.这里又是一组道德选择型的奖杯，站在一边的杰登可以选择制止布雷克，也可以袖手旁观，全程一言不发。老规矩，通过读档重玩一遍的方式来取得这两个奖杯。无论是**好警察**还是**坏警察**，对后面的关键局情都不会有影响。

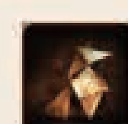


4. 无论怎么选择，医生最终都会说出重要线索，那就是伊森口袋里掉出的折纸。布雷克如获至宝，马上决定拘捕伊森。



好警察  铜杯

取得条件：讯问-制止殴打杜普雷的布雷克



坏警察 铜杯

取得条件：讯问-不阻止殴打杜普雷的布雷克

27 高尔夫俱乐部

1. 史考特被葛迪的父亲请到了高尔夫俱乐部，寒暄了几句，还试着打了几下高尔夫，打得好坏都不是重点。

2. 这位建筑业巨头威逼利诱，要求史考特不要再调查自己的儿子了。侦探先生软硬不吃，两人不欢而散。



28 蜥蜴

1. 伊森的第三个考验地点是一间没有人住的旧公寓，二楼走廊里有一些蜥蜴状的摆设，拿起第二个，摇一摇，听到里面有声音，砸碎后可以取得钥匙。

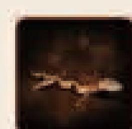
2. 开门进入，打开桌子上的视频，第三项考验的要求是在5分钟内砍掉自己的一根手指。旧屋子里有很多器具，斧子、匕首、钳子、锯子、剪刀都可以用来弄断手指，小木块可以咬住减少痛苦，酒可以壮胆和麻醉，铁棒要在煤气炊上烧红才有用，洗手间里还有消毒水。挑好几样放在桌上，就可以开始动刑了。

★★3.五分钟的时限绰绰有余，因此这个任务还是很容易完成的。奖杯**金手指**需要使用斧头、匕首或钳子弄断自己的手指，之后的消毒有两种方法，一种是用消毒水，还有一种是用烧红的铁棒烫，比较重口味。注意！消毒需要在打开桌底暗格之前进行。

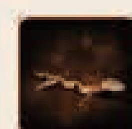
4. 所谓十指连心，弄断手指时，虚拟角色的演出相当逼真，伊森的惨叫让人听着就觉得疼。完成考验后，打开桌子底下的暗格，就能取得救命地址的另外几个字母。

★★5.取得**金手指**后选章节重完一次以取得另一个奖杯**剁子手**。这次要改用锯子或剪刀弄断自己的手指，消不消毒无所谓。由于这次用的凶器不够锋利，要多使用一次才能搞断手指，口味更重。

★★6.如过了5分钟还下不了决心砍断手指，那么考验自然就算失败了。但之前也说过了，考验必须完成，**考验达人**此时完成五分之三。




金手指 铜杯
取得条件：蜥蜴-使用斧头、匕首或钳子弄断自己的手指并替伤口消毒




剁子手 铜杯
取得条件：蜥蜴-使用锯子或剪刀弄断自己的手指

29 逃亡

★★★这也是一个暗藏玄机的章节，伊森有没有被抓，对后面的章节以及结局都会有一些影响，所以需要用选章节的方式玩两次，而且和后面的章节之间有联动。

1. 警察发现了伊森的车，于是在旧公寓外面伏击，等他出来就马上逮捕他。

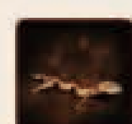
2. 麦迪逊恰巧经过，发现了车子和警察，进屋后看到受伤的伊森，十分吃惊，她决定帮助伊森。

★★3.在破屋子里寻找出路，只有被木板档住的窗子可以出去。于是麦迪逊把木板一块一块搬开，但是够不着窗口，便将伊森面前的木箱推过去，就样就能扶着伊森翻到室外了。到达室外了也别高兴得太早，要尽量走最短路线穿过马路，进入地铁口后，由最右侧的刷卡机进入月台，跳下月台后快速穿越铁轨，进入对面的地铁，就能摆脱布雷克和他的手下了，并获得奖杯**逃亡者**。

4. 伊森回到汽车旅馆，电视里播着警方通缉他的新闻。伊森向麦迪逊表明拯救儿子的决心后，让她不要再卷入自己的事了。麦迪逊离开后，伊森打开折纸，取得第四个考验的地址，持枪前往。

★★5.进入“杰登蓝调”章节后，把这一章的奖杯都拿了，之后重玩“逃亡”章节。不用折腾，只要麦迪逊什么都不做，不一会儿警察就会冲进来把伊森拖走。除了能拿下**举手投降**奖杯，这么做还和后面结局收集有关，想少早弯路的话还是照此顺序进行吧！






逃亡者 铜杯
取得条件：逃亡-于地下铁车站成功逃出布雷克的包围




举手投降 铜杯
取得条件：“逃亡”或“惊险逃亡”-被布雷克逮捕

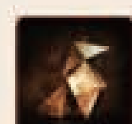
30 杰登蓝调

★★1.伊森虽然逃脱了，杰登依然不相信伊森就是折纸杀手。他非常困惑，在ARI系统中弹起了钢琴，只要弹钢琴无失误，就满足奖杯**贝多芬**的条件。这不是什么困难的要求，大不了调简单难度，错了就重试一次。

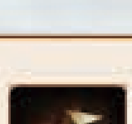
2. 虚拟管家提醒杰登，过度使用ARI系统非常危险，甚至会威胁到使用者的生命。杰登开始对线索进行分析，通过公路上的监控录像和杀人魔开的车，查到了可能为折纸杀手提供车辆的“疯狂杰克”。

★★3.此时ARI的副作用又发作了，这时有两种选择，一种是使用床头柜上摆着的药物，一种是去洗手间洗脸。不过洗脸好像不起作用，再往里走，打开淋浴器，终于缓解了症状。如果在第9章“欢迎你，诺曼！”没有用药，这一章也没有用药，就能解锁**解毒**这个奖杯。

4. 说明一下：在伊森逃脱时，杰登是在家中弹钢琴和分析证据的，这样才有是否吸入药物的选择。如果伊森被捕，那么会先进入“逮捕”章节，中间插入“杰登蓝调”的前半段，直至锁定关键人物“疯狂杰克”，分析过程改在办公室里，之后衔接的是“逮捕”章节的后半段。




贝多芬 铜杯
取得条件：杰登蓝调-未失误成功演奏钢琴




解毒 铜杯
取得条件：杰登蓝调-抵抗药剂

31 逮捕

★★★取得**解毒**奖杯后，重打“逃亡”章节，故意让伊森被捕，这样就会进入“逮捕”章节，除了避免奖杯遗漏，也为全结局收集打好基础。

1. 在审讯伊森的过程中，伊森也怀疑自己就是折纸杀手，但他的罪行都是在无意识的状态下犯的。

2. 伊森认为杀手状态的自己给普通的自己留下线索，只有他才能救出儿子。对于这样的解释，别说布雷克，就连杰登也很难相信。布雷克示意关掉摄像机，开始殴打伊森。杰登显然不希望屈打成招，但却劝服不了布雷克。

3. 出审讯室走廊后，左边有警徽的门是队长办公室，把情况告诉队长，队长却支持布雷克，不愿帮助杰登和伊森。接下来是“杰登蓝调”的上半部分，在取得线索后，杰登打算救出伊森。

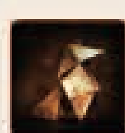
★★4.解救伊森的最佳行动顺序是

这样的：先去与审讯室隔着一层单向玻璃的侦讯室把摄像机关掉，这样做才能在伊森逃脱后取得奖杯**聪明家伙**。

5. 接着去审讯室要求独处，和伊森谈过之后，回到侦讯室，用麦克风把审讯室里的警卫支走，然后去布雷克左前方那张空办公桌上拿手铐钥匙。

6. 随便在哪个椅子上拿上一件警察用的雨衣，之后打开伊森的手铐，把雨衣交给伊森，他就能顺利逃脱了。

7. 接下来的剧情与第 29 章“逃亡”最后部分的情况相同，伊森回到旅馆，取得第四个考验的地址后前往。



聪明家伙  铜杯

取得条件： 逮捕-拯救伊森前，关掉侦讯室的电源



32 曼弗雷德

1. 史考特带着罗伦一起到他的老友曼弗雷德的店里，曼弗雷德是位花甲老人，主要做的是贩卖、修理老式钟表和打字机的生意。



2. 史考特帮曼弗雷德接了个电话，又和他喝了杯酒，叙了叙旧，罗伦则在一边好奇地摆弄着展示柜上摆着的八音盒。

3. 史考特拿出信封，并拿来了放大镜，曼弗雷德仔细看了看，认出了老式打字机的型号，说可以从账本里找到在他那里修过这种打字机的顾客名单。

4. 老人进后堂找账本去了，但等了很久也不见他出来。史考特进去一看，发现曼弗雷德头部受到了重击，已经倒在血泊里断了气。一旁的电话里传来 911 接线员的声音，显然凶手已经先报了警。

5. 罗伦看到这一切大惊失色，但他们已经没有时间耗在警局里了。史考特决定擦掉他和罗伦留下的所有指纹，然后离开现场。

★★6. 擦指纹关系到神级奖杯**完美犯罪**的取得，必须全部擦干净，才不至于在奖杯方面出现“大返工”。需要擦拭的物品有两部电话机、酒杯、酒瓶、放大镜、八音盒、门把手，没有放八音盒的那个陈列柜罗伦可能碰过，看看有没有需要擦拭的提示。另外，如果在发现曼弗雷德尸体时，向窗外看过，那么就需要再擦一下窗台。

7. 擦指纹是有时间限制的，当罗伦提醒时，就说明警察快到了。确定指纹都擦掉之后，赶紧离开。

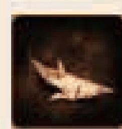
33 杀人鲨

1. 第四个考验的内容是杀死一个人。敲门后发现此人原来是个毒贩，拿枪指着他后，毒贩慢慢退到门边，突然拿出一把霰弹枪，就开始向伊森疯狂射击。

2. 这里有大量 QTE，如果失败太多，伊森虽然不会死，但是会被毒贩赶出去，任务当然也就失败了。成功躲过毒贩的攻击，最后毒贩的子弹打光，形势逆转。

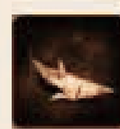
★★3. 毒贩立即向伊森求饶，说自己是两个孩子的父亲，此时伊森也将面临道德选择。以伊森的性格自然不会草菅人命，所以我们第一次还是先放过毒贩，以取得奖杯**我不是个杀手**。

★★4. 之后选章节重打这一关，最后把毒贩干掉，取得另一个奖杯**我是个杀手……**，同时奖杯**考验达人**也完成了五分之四。



我不是个杀手  铜杯

取得条件： 杀人鲨-不杀害毒贩



我是个杀手……  铜杯

取得条件： 杀人鲨-杀害毒贩



34 医生

1. 麦迪逊通过朋友了解到伊森去的那所旧公寓属于一个因卖禁药而被吊销职照的医生的，于是她假装买安眠药的顾客去找医生打探情况。

★★2. 怪医生给麦迪逊倒了杯酒，两人攀谈了几句。如果谈话过程中喝过酒，那么就会被迷药迷倒。只要在对话过程中滴酒不沾，就能在章节结束后取得奖杯**聪明女孩**。

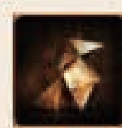
★★3. 医生进去拿药时，麦迪逊可在房间里走动，在卧室的床台柜上找到舞厅老板帕可的名片。再往屋子内侧走，会被医生打晕。如果直接从大门离开，后面的剧情就不会发生，会漏个奖杯哦！

4. 无论哪种方式，从昏迷中醒来的麦迪逊都会被绑在手术台上。如果喝下迷药没有找到名片，医生也会在不经意间说出租他公寓的人是帕可。

★★5. 变态医生想要惨忍地虐杀麦迪逊，千钧一发之际，一个推销圣经的人按响了门铃。在医生打发推销员这一来一回的时间里，麦迪逊要快速地挣脱，这样才能在过关后取得奖杯**绳子女王**。这里的要诀是从右脚开始解绳索，能够节省一些时间。

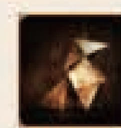
6. 挣脱后会与变态医生展开战斗，最终这个人渣会自食恶果。





聪明女孩  铜杯

取得条件： 医生-不喝下医生给的饮料



绳子女王  铜杯

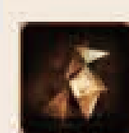
取得条件： 医生-医生回来前平安逃脱

35 疯狂杰克

1. 杰登到达汽车处理厂，找到了疯狂杰克。之后就开始用 ARI 在室内调查线索。调查过程中只要顺着初始位置血迹找过去，就会找到硫酸池里的尸体，这样一来就会马上引发战斗。

★★2.这一章也是个关键章节，需要用ARI发现与折纸杀手有关的证据，完成奖杯**深深沉迷**的四分之二。为避免过早发生战斗，失去调查的机会，那么就要往里走再按R1键，在找到折纸杀手车子的轮胎印后，顺着花粉在角落里找到蓝色油漆，把所有可以调查的点都调查一遍，最后再去硫酸池那里引发战斗。

★★3.成功制服杰克后，ARI副作用又来了，用药的话可以成功逮捕杰克。但这样就无法获得奖杯**告别疯狂杰克**。不使用药物，杰登会晕过去。醒来后发现自己和车子一起被扔进了废车处理装置里，找到右侧储物箱里的手柄，就能顺利逃脱。与杰克经历了一番殊死搏斗后，这个狂徒也迎来了末日。


告别疯狂杰克

铜杯

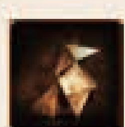
取得条件：疯狂杰克－从疯狂杰克手中逃生

36 发现

1. 史考特和罗伦回到侦探所，罗伦去洗澡，史考特帮她煎鸡蛋。

★★2.煎鸡蛋是一系列的QTE，做得好会被罗伦夸奖，而且能获得奖杯**巧手名厨**。煎鸡蛋的过程中只要史考特自己说差不多好了，就立即关掉煤气，这样做出来的就是一份美味的煎蛋了。

3. 罗伦从曼弗雷德店里拿到了关键的账本，她突发其想，拿账本上的名字和折纸杂志相互比对，如果能找到相同的名字，那么此人是折纸杀手的可能性就相当大。在紧张的比对过后，居然真的有重大发现。


巧手名厨

铜杯

取得条件：发现－及时烹饪一份美味的煎蛋



37 墓地

1. 经过比对，有一个名字在账本和折纸杂志里同时出现——约翰·舒伯特，那是一个 30 年前就已经死去的小男孩的名字。

2. 史考特和罗伦来到墓园，到孩子们的墓区后，仔细寻找约翰·舒伯特的墓碑。墓碑前有兰花、折纸什么的，并不难找。

3. 如果找不到，罗伦也会发现墓碑。此时守墓人会向两人讲述 30 年前约翰·舒伯特的悲剧。

38 双胞胎

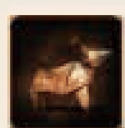


1. 玩家控制的是舒伯特兄弟里的弟弟，他们的父亲又喝醉了。为了躲避打骂，两人宁可在大雨里玩耍。因为下雨，工地里空无一人。

★★2.哥哥比较大胆，在未完工的楼房里穿梭攀爬，弟弟则在后面紧紧跟着。这里的一系列QTE完全不出错就能取得奖杯**我没有害怕！**。由于这部分涵盖了游戏中所有QTE的类型，所以偶尔失误也是有可能的。看到QTE提示出现红色时就马上退回主菜单，接关重试，觉得有困难的话就调简单难度。

3. 两人玩起了捉迷藏，弟弟蒙着眼数到20，再去找哥哥。不过此时听到哥哥的求救声。哥哥不慎落入下水道，而且脚被卡住了。

4. 弟弟用尽全力去拉哥哥，但完全没用。由于大雨，水位不断上涨，哥哥就这样被溺死了……


我没有害怕！

铜杯

取得条件：双胞胎－未失误地跟随哥哥

39 坟墓上的花

1. 了解了约翰·舒伯特的故事之后，史考特和罗伦准备离开墓园。

2. 此时他们看到建筑业巨头克拉玛来给约翰·舒伯特扫墓，此事颇为蹊跷。

40 性感女孩

1. 麦迪逊为了找公寓租客帕可，来到了帕可开的舞厅。帕可就在左手边的贵宾席，不过有保镖挡着不让见。

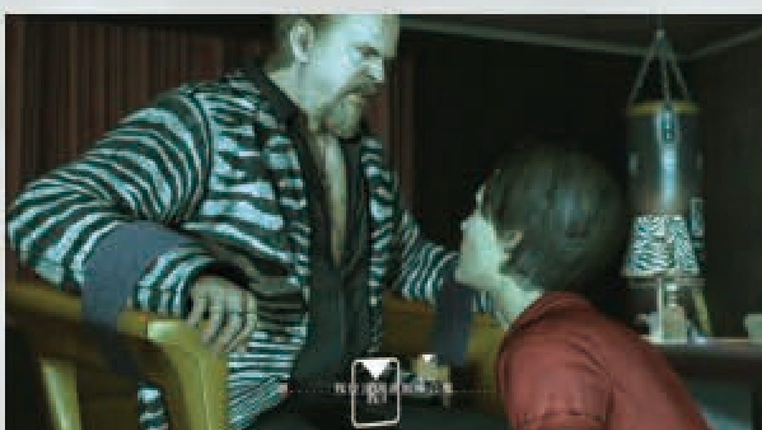
2. 过一会儿，好色的帕可会让保镖把一个舞池里的一个性感女孩叫到身边。麦迪逊心生一计，她先去女洗手间打扮一番，可以弄乱头发，画上眼线和口红，再把领口弄低，裙子搞短。

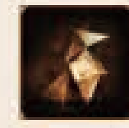
3. 去离贵宾席较近的小舞台上跳舞，吸引帕可的注意力。果然，不一会儿保镖就来邀请麦迪逊了。

4. 跟着帕可去二楼办公室，进房间前打算用藏在手提包里的手枪威逼帕可说出公寓和折纸杀手之间有什么关系。不过一进房间，帕可就一下把手提包扔到了一边，反倒用枪逼着麦迪逊跳脱衣舞。

★★5.见势不妙，麦迪逊边脱衣服边想办法，过程中如果只脱一次衣服（中文奖杯条件有误），那么就可以获得奖杯**尊严犹存**。要点是先解衣服扣子，而不是先脱裙子。之后马上选“灯”的选项，再晃动手柄扭动身体靠近台灯即可。老是不选灯的话，会脱到只剩内裤，请注意游戏场合。

6. 用台灯砸晕帕可后，把他绑起来再抽醒。帕可一开始还嘴硬，不过在麦迪逊的“鹰爪功”下还是屈服了，说出了约翰·舒伯特的名字。




尊严犹存

铜杯

取得条件：性感女孩－脱衣舞时只脱一次衣服

41 水族箱

1. 杰登也找到了帕可这条线，到舞厅来找他，等他上楼后发现帕可已经被折纸杀手灭口了。

2. 杰登正准备用 ARI 调查现场，蒙面凶手突然跳了出来，和杰登扭打在一起。这里 QTE 失误过多，杰登是会被杀的，因此要小心一些。成功回避凶手的攻击，杰登还撕破了他的口袋，但凶手最终还是逃脱了。

★★3. 杰登捡起眼镜，开始了第三次的犯罪现场调查。这次与折纸杀手有关的证据有凶手使用的手枪，还有从他口袋里掉出的两张加油站的单据。这样一来，**深深沉迷**奖杯就完成了四分之三。

4. 找齐证据后，出门询问门口的保镖，得知凶手是帕可的朋友，名叫约翰。结束调查后，杰登离开了舞厅。

42 惊险逃亡

★★1. 伊森与麦迪逊又一次在汽车旅馆相遇，两人因为共同经历冒险而产生了感情。此时可以选择接吻和不接吻。选择接吻的话，两人会激情啪啪一番。因为和结局收集有关，这里要选接吻。（才不是为了看啪啪呢！）

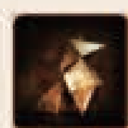
2. 忙完后，伊森穿上衣服，打开最后一个折纸，获得第五个考验的地址。在帮麦迪逊拿外套时，麦迪逊的记者证和有关折纸杀手的报导手稿掉了出来，伊森以为麦迪逊是为了独家资料才接近自己的，因此大失所望。

★★3. 麦迪逊解释过后，伊森可以选择原谅和不原谅她，此处涉及**拥抱迷醉**和**不可原谅**两个奖杯，一周目时选择原谅麦迪逊，另一个奖杯不着急，到六周目时再拿也不迟。

4. 无论怎么选择，麦迪逊都会走出屋子。麦迪逊下楼后发现了警察前来围捕伊森，立刻去传达室打电话到 207 号房通知伊森。

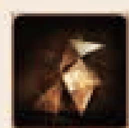
★★5. 接下来会操作伊森逃跑，一路QTE，在楼顶选择往下跳，劫下一辆出租车后逃离旅馆，可以获得奖杯**逃亡大师**。由于第29章时已经被捕过一次了，这里就不要再被逮捕了。被捕涉及的结局同样放到六周目再说。

6. 说明一下：如果这里被捕的话，会有两种情况。在第 29 章"逃亡"时逃脱了，那么此处被捕会进入第 31 章"逮捕"，伊森还是会被杰登放出来。如果第一次已经被捕，这次再被捕，那么就会被关进牢里，之后与伊森有关的章节就都消失了！




拥抱迷醉 铜杯

取得条件：惊险逃亡-原谅麦迪逊




逃亡大师 铜杯

取得条件：惊险逃亡-逃出警察对汽车旅馆的重重包围

43 陷阱

1. 史考特回到侦探所，罗伦、克拉玛和他的保镖都在等着他。克拉玛对史考特调查他儿子的事极为不满，要对史考特下黑手了。

2. 史考特被打晕，醒来后发现在自己和罗伦被绑在一辆车子里，而车子已经沉入了水底。玩到这里，各种 QTE 应该都难不倒大家了。

★★3. 自己挣脱之后注意，如果连按R1键踢开车窗，罗伦就会被淹死。让罗伦存活的方法是先把她解开，再去踢开车窗。虽说救出罗伦会有一个奖杯，但一周目时我们恰恰要让她死亡，这是达成奖杯**完美犯罪**的条件之一。罗伦的生死会影响两个结局，到六周目时再取得**游泳教练**奖杯也不迟。

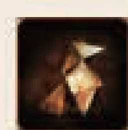
44 对峙

★★1. 史考特可不是省油的灯，被克拉玛这么欺负可不成。他开车冲击克拉玛的别墅，弹无虚发地干掉了别墅里的一帮子草包保镖。QTE全部成功不中一枪的话，可以在本章过后取得奖杯**无敌的史考特**。

2. 一路来到克拉玛的书房，把这个老家伙一顿胖揍。克拉玛受不住打，说出了实情。原来他儿子拐了个男孩玩折纸杀手游戏，结果不小心把男孩弄死了，克拉玛用他的钱和势力摆平了这件事。

3. 至于他为什么去拜祭约翰·舒伯特，那是因为约翰溺死的那个工地是他的。当史考特问及约翰的弟弟时，克拉玛说他后来被人收养了，两兄弟的母亲安·舒伯特应该知道情况。

★★4. 史考特打算离开时，克拉玛的心脏病发，这里可以选择去抽屉里拿药交给克拉玛，也可以不理他，让他自生自灭。因为**完美犯罪**的关系，一周目应选择不拿药。拿药救克拉玛的奖杯**温柔心地**可在六周目收集结局时顺便取得。




无敌的史考特 铜杯

取得条件：对峙-在克拉玛的别墅不中枪

45 安·舒伯特

1. 麦迪逊查到约翰·舒伯特30年前已经死了，而他的母亲现在得了阿尔茨海默症住在医院里。进入医院与护士对话后，前往 19 号病房。

2. 老太太的病不轻，问她问题都答非所问，需要用一些东西来帮助她回忆。旁边的桌子上有折纸杂志，翻到狗的那一页，照着折出一只小狗，老太太说自己儿子折的小狗名字都叫"麦克斯"，折其他的动物她不会有什么反应。

3. 把另一张桌上的折纸拿起，老太太又能回忆起一些事。床头柜的抽屉里有兄弟二人的合影，也可以拿给他们的妈妈看一下。和老太太谈论到花之后，出病房给她拿点儿花过来，插入花瓶中。

4. 安·舒伯特终于想起了小儿子的名字和收养他的人家，用耳语告诉了麦迪逊，得知真相的麦迪逊大为震惊……

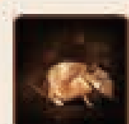
46 老鼠

1. 伊森最后的考验很简单，喝下毒药，就能得到完整的地址，在剩下的一个小时性命里，依然可以救出儿子，并向他道别。

★★2. 喝下毒药，再加上之前四个考验全部通过，那么本章结束后就可以取得**牺牲**和**考验达人**两个奖杯，之后请选章节重打这一章。

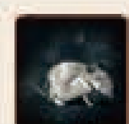
★★3. 这一次选不喝毒药。只要之前已经完成了三四个考验，那么就会回到车里，靠排列组合得出数个地址。在手机里听到海鸥和汽笛声，由于可以判断，肖恩应该在港口附近，也就是GPS地图中间偏右，离黑色十字中心点最近的那个地点。找到正确地点可以取得奖杯**聪明爹地**，不过这个奖杯要在第51章结束后才会弹出。

4. 由于时间不够，只能前往一个地点。如果没选对地点，伊森就能靠麦迪逊找到正确地点后告诉他，才能到达藏匿肖恩的旧仓库。




牺牲 铜杯

取得条件：老鼠-喝下毒药




考验达人 银杯

取得条件：伊森成功通过所有考验

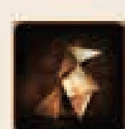
47 解开谜团

1. 因为杰登至今没有查出真凶，与他有嫌隙的布雷克要将他踢出局。

2. 杰登进入最后的分析阶段，不过这里使用ARI的时间是有限制的，长时间使用ARI杰登眼睛里会出血，最终造成杰登死亡。此处可选择是否放弃调查，放弃的话杰登就无法到达旧仓库。

★★3.如果之前三次调查找到所有和杀人魔相关的线索，手中证据齐全，那么分析顺序是这样的：先观看自己与蒙面人搏斗时的录像。在蒙面人露出手表时暂停，分析手表。选择继续调查，分析凶手的枪、加油站票据后进行地理分析，缩小范围，最终锁定凶手。

4. 分析手表时有个小插曲，这个手表居然和副队长布雷克手表款式一样。此处可选择告发布雷克，如果坚持认为布雷克是折纸杀手，那么最后会被队长狠批一顿，调查也宣告失败，千万不要这么做。


深深沉迷

银杯
取得条件：经由ARI（犯罪现场、疯狂杰克、水族箱）发现所有线索并发现凶手



48 告别罗伦

1. 本章只有在罗伦没有死的情况下才会出现，而且是一个纯粹的剧情关卡。

2. 为了让罗伦远离危险，史考特决定把罗伦送走，他们两人在车站深情吻别。

49 捉紧我的手

1. 双胞胎的剧情，哥哥在水中挣扎，弟弟去找父亲。但他们的酒鬼老爸不相信，也不愿去救自己的儿子。

2. 弟弟返回出事地点，抓着哥哥的手，直到哥哥断气……

50 折纸杀人魔

1. 折纸杀人魔回忆着自己悲惨的过去，将与自己有关的证据一一烧毁。

2. 这一章将告诉玩家折纸杀手的真正身分，到这里算是真相大白了。

51 杀人魔的住处



1. 从安・舒伯特处得知折纸杀手的身分之后，麦迪逊只身前往杀人魔的住处调查。

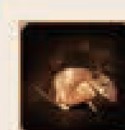
2. 房间里并没有人，打开客厅的柜子，可以发现墙壁后面的密室，在电脑前尝试输入密码，选择杀人魔折纸小狗的名字“麦克斯”就能得知肖恩被藏匿的地址。

3. 返回客厅时，杀人魔出现了，他把麦迪逊困在密室。没过多久，外面有烟渗进来，杀人魔打算放火烧掉自己的房子，毁灭证据。

★★4.麦迪逊开始逃生，先拿起电脑附近的一个铁盒，反身砸兰花附近的墙壁，砸开后进入洗手间，外面是一片火海，还有煤气罐子一触即发，时间一到就会爆炸，女主角就会葬身火海。另外，在客厅选择跳窗也是必死无疑。为了一周目就取得麻烦的**完美犯罪**，只能让女记者英勇就义了。

★★5.正确的逃生方法有两种，但都要谨慎移动至厨房，被火烧到的话会浪费一些时间。之后有两种选择，一种是躲进冰箱里，还有一种是从小窗子跳到对面的房间，然后跑出去。躲进冰箱有奖杯**寒冷如冰**，可二周目再拿。

6. 说明一下：成功逃生之后如果没有破解密码，那么麦迪逊也无法前往旧仓库。破解密码后有两种选择，一种是把肖恩所在地址告诉伊森，在伊森没有找到正确地址的情况下，还是可以由此前往旧仓库，另一种选择是独自前往。


聪明爹地

铜杯
取得条件：老鼠–找出肖恩被藏匿在何处

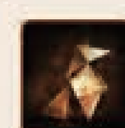
52 老旧仓库



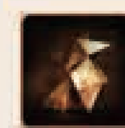
1. 最后一章，会根据到达仓库的角色组合不同，而发生变化。伊森到达仓库的前提是不能被捕，通过考验取得地址、用GPS猜出地址、由麦迪逊告知地址都可以。杰登需要生存，并分析出杀手是谁，才能到达仓库。麦迪逊则需要在杀人魔家中取得地址，且成功逃拖。具体情况涉及严重剧透，不再详细说明。

★★2.本章通过后就通关了，与最终章相关的奖杯很多，由于一周目前已经让麦迪逊死亡，她是到不了现场的。伊森到现场，捡起右边的铁棍可以救出儿子；杰登到现场就与杀人魔搏斗，不按QTE，最后让杰登命丧于杀人魔之手。到这里为止，就符合**完美犯罪**的全部条件了。

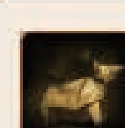
★★3.至于其他奖杯，都可以在全结局的收集过程中一一取得。**都如此接近了**……这个奖杯条件中文版翻译有误，具体达成方法请参看三周目时的注意点。


HEAVY RAIN 英雄

铜杯
取得条件：游戏通关


拯救小孩

铜杯
取得条件：拯救肖恩


完美犯罪

金杯
取得条件：消除曼弗雷德店里的所有证据，夺走罗伦、哈森和克拉玛的性命，且杀害麦迪逊和杰登，折纸杀人魔自由

全结局收集之道



全结局出现条件

《暴雨》一共有 18 个结局，但并不需要打 18 遍。通关后会根据主要角色的生存、死亡情况，外加一些特定的条件，如伊森在发现麦迪逊身分后是否原谅她，伊森有没有被捕，就连配角罗伦的生死也对其中几个结局有影响。

通关一次之后，只要结局条件之间彼此不冲突，那么就会同时出现多个结局，结局收集没有想像中那么麻烦。其中需要特别提示的"女英雄"这个结局，只有在麦迪逊一个人到达旧仓库，救出肖恩，并打败杀人魔，才会出现两部分完整的结局，只出现后半部分的话，这个结局就算没有收集到。这就需要满足以下条件：

1. 伊森没有通过全部考验，且找错地址，或是被捕；
2. 杰登死亡或是调查失败；
3. 麦迪逊在杀人魔家中破解密码，找到藏匿肖恩的地址，并顺利逃生；
4. 麦迪逊不能把地址告诉肖恩，单枪匹马救出肖恩。

总的来说还是有点苛刻的。因为涉及严重剧透，所以每个结局的具体情况均不再描述。

结局	肖恩	伊森	麦迪逊	杰登	杀人魔	备注
新闻报导	–	–	–	–	–	根据主要角色生死状况，播报内容会有变化
伊森的坟墓	生存	死亡	–	–	–	麦迪逊和杀人魔的生死对结局有影响
崭新的开始	生存	生存	不原谅或死亡	–	–	肖恩被谁救出无影响
崭新的生活	生存	生存	原谅且生存	–	–	肖恩被谁救出无影响
无辜	生存	被捕	–	–	–	伊森需要两次逃亡章节均被捕
女主角死亡	–	–	死亡	–	–	无
女英雄	生存	–	生存	–	–	有两部分结局，完整出现有严格要求
已上传	–	–	–	死亡	–	杰登被人杀死或用眼镜过度都会死亡
辞职	生存	–	–	生存	–	肖恩由其他人救出，杰登未到达旧仓库
结案	生存	–	–	生存	死亡	杰登到达旧仓库并干掉杀人魔
折纸的坟墓	生存	–	–	–	死亡	罗伦的生死对结局有影响
母亲的复仇	–	–	–	–	生存	只有罗伦生存时才会出现的结局
逍遥法外	–	–	–	–	生存	只有罗伦死亡时才会出现的结局
折纸忧郁	死亡	生存	不原谅或死亡	–	–	所有人都不能到达仓库
雨中的眼泪	死亡	生存	原谅且生存	–	–	所有人都不能到达仓库
无助	死亡	被捕	–	–	–	伊森需要两次逃亡章节均被捕
回到原点	死亡	被捕或不原谅	生存	–	–	所有人都不能到达仓库
烟镜	死亡	–	–	生存	–	所有人都不能到达仓库



全结局最速收集

知道了全结局的发生条件，只要进行统筹安排，就能以最短时间收集到所有结局，且不需要开新档。当然，第一遍的基础要打好，这样就可以解决几个章节跨度大的最麻烦的奖杯。

达成全部结局最少要通关 7 次，但各位别被 7 次吓到，因为其中大部分都是从游戏的最后几章，甚至是最后一章开始打的，需要重打的章节很少，总的耗时并不多。

总之，合理的通关顺序是大前提，只要参照以下推荐顺序来通关，就不会遗漏结局。



一周目备忘录

Ⅰ．与**完美犯罪**相关的章节，都要严格按照奖杯要求来行动。

Ⅱ．杰登用 ARI 找到所有与杀人魔有关的线索，并找出凶手。

Ⅲ．伊森完成所有考验。

Ⅳ．在第 29 章"逃亡"中让伊森被捕。

Ⅴ．在 42 章"惊险逃亡"中在伊森发现麦迪逊身分后原谅她。

Ⅵ．在第 51 章"杀人魔的住处"中让麦迪逊死亡。

Ⅶ．在第 52 章"老旧仓库"中让杀人魔杀死杰登。

开启新结局：新闻报导、崭新的开始、女主角已死、已上传、逍遥法外



二周目备忘录

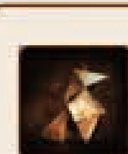
Ⅰ．一周目后从第 51 章"杀人魔的住处"选关开始。

Ⅱ．麦迪逊破解密码并躲进冰箱成功逃生，获得奖杯**寒冷如冰**。

Ⅲ．在第 52 章"老旧仓库"中麦迪逊成功告诉伊森外面有警察。

Ⅳ．杀人魔坠落时，杰登选择"协助"，最后由杰登干掉杀人魔。通关可获得奖杯**纯真心灵**和**四位英雄**。

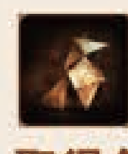
开启新结局：崭新的生活、结案、折纸的坟墓



寒冷如冰



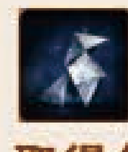
取得条件：杀人魔的住处–躲藏至冰箱以从爆炸中求生



纯真心灵



取得条件：老旧仓库–杰登或麦迪逊拯救即将坠落的折纸杀人魔



四位英雄



取得条件：四位角色皆活着平安完成故事

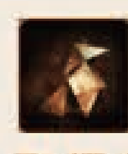
三周目备忘录

Ⅰ．从第 52 章"老旧仓库"选关开始。

Ⅱ．麦迪逊到达仓库后不反抗，让警察把她带走，伊森会被狙击手打死。

Ⅲ．让杀人魔杀死杰登。通关可获得奖杯**都如此接近了……**。

开启新结局：伊森的坟墓（出现"女英雄"后半段，但不算收集成功）



都如此接近了……



取得条件：老旧仓库–每位角色都到抵达最终局面，但是伊森和杰登却死亡

四周目备忘录

Ⅰ．从第46章“老鼠”开始。

Ⅱ．伊森选择不喝毒药，回到车上用GPS选择错误的地点。

Ⅲ．在第47章“解开谜团”中让杰登放弃调查。

Ⅳ．在第51章“杀人魔的住处”中让麦迪逊死亡。

开启新结局：折纸忧郁、烟镜

五周目备忘录

Ⅰ．从第51章“杀人魔的住处”选关开始。

Ⅱ．让麦迪逊找不到肖恩所在的地点（连续输错密码即可），但成功逃生。

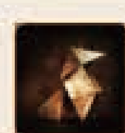
开启新结局：雨中的眼泪

六周目备忘录

Ⅰ．从第42章“惊险逃脱”选关开始。

Ⅱ．发现麦迪逊身分后选择不原谅她，伊森再次被捕。此处获得奖杯**不可原谅**。

Ⅲ．在第43章“陷阱”中从车里成功救出罗伦。此处获得奖杯**游泳教练**。



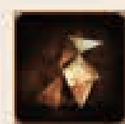
不可原谅 铜杯
取得条件：不原谅麦迪逊

Ⅳ．在第44章“对峙”中把药拿给克拉玛。这一步和结局无关，是为了补奖杯**温柔心地**。

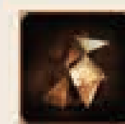
Ⅴ．在第47章“解开谜团”中让杰登放弃调查。

Ⅵ．在第51章“杀人魔的住处”让麦迪逊找不到肖恩所在的地点，但成功逃生。

开启新结局：无助、回到原点、母亲的复仇



游泳教练 铜杯
取得条件：陷阱–从水中拯救罗伦



温柔心地 铜杯
取得条件：对峙–把药拿给克拉玛

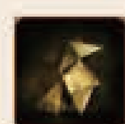
七周目备忘录

Ⅰ．从第51章“杀人魔的住处”选关开始。

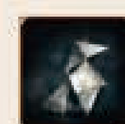
Ⅱ．麦迪逊破解密码，得到地址，安全逃离并选择一个人去旧仓库。

Ⅲ．麦迪逊单枪匹马救出肖恩，并打败折纸杀手。

开启新结局：无辜、女英雄、辞职



所有结局 金杯
取得条件：成功发现并观赏到所有结局



HEAVY RAIN 大师 白金
取得条件：解除游戏所有奖杯的封锁

完美犯罪快速补救

完美犯罪是游戏中最容易错过的奖杯，而且这个奖杯不能以单选关键章节的方式来解决。在便利店里让哈森死亡这一点在第一次玩时是不太可能想到的，因此就要从第10章一直打到通关，差不多要将整个游戏80%的内容重打一遍，相当费时费力。

不过只要在解决了所有的结局之后，我们就可以用相对快捷的方式来补救，从第10章至通关只要三个小时左右，可将流程缩减一半以上！具体方法是这样的：

Ⅰ．从第10章开始，与**完美犯罪**相关章节都要严格按照奖杯要求行动。

Ⅱ．在第29章“逃亡”中让伊森被捕。

Ⅲ．在第34章“医生”中让麦迪逊被变态医生杀死，QTE故意不按即可。

Ⅳ．在第35章“疯狂杰克”中让杰登被疯狂杰克杀死，同样是QTE不按。

Ⅴ．在第42章“惊险逃亡”中让伊森被捕。



这样一来，麦迪逊、杰登中后期的相关章节全部消失，而伊森后期的章节也全部都不用打了，流程自然就大幅缩短了，同时又符合奖杯条件。原理就是麦迪逊和杰登只要死亡就行了，被谁杀死并没有关系。在游戏通关播新闻时，这个令人纠结的奖杯就会跳出来。

感谢您支持本攻略，同时恭喜您获得了一个值得回味的白金！



《战场女武神》最初是世嘉于2008年推出的一款PS3独占游戏，其主创人员基本来自《樱大战》、《永恒的阿卡迪亚》等世嘉名作的开发团队，游戏素质有着很高的起点。除了美不胜收的水彩画风、崎元仁的大师级配乐、感人至深的剧本，本作最值得称道的是打破类型游戏固有框架的勇气，用丰富的系统创新完全摆脱了人们对于战棋游戏就是“走格子”的刻板印象，策略与动作要素的有机结合，提供给玩家的是更高的投入度。系列自一代之后陆续推出过两部掌机续作，但没有登上家用机平台，让人略感可惜。好在随着次世代新作的公开，初代的PS4高清重制版浮出水面，更值得点赞的是此次不仅有中文版，甚至比日文版还早一周上市，这在八年前简直难以想像。无论是新老玩家，无论是尝试还是重温，《战场女武神 重制版》都将给你一段难忘的体验。

PS4

战场女武神 重制版		SEGA	策略角色扮演
战场女武神 REMASTER			中文版
2016年2月4日	本地1人		对应年龄：12岁以上
售价为308港币		无对应周边	

通关时间：一周目20小时左右，取得白金约35小时

文 胜负师　美编 NINA

本文对应游戏版本：1.00



系统详解 加利亚战前训练营

基本操作

键位	书籍模式	指挥模式	行动模式	瞄准模式
方向键	光标移动	光标快捷移动	角色移动	准星微调
左摇杆	光标移动	光标慢速移动	角色移动	准星移动
右摇杆	——	——	视角调整	——
○键	决定	决定	地形动作	武器或道具使用
×键	取消	取消	取消	取消
△键	调出选单	调出选单	详细情报	——
□键	选择篇章	部队列表	武器切换	武器切换
L1键	向前翻页	——	迷你地图	切换锁定目标
R1键	向后翻页	——	进入瞄准模式	切换锁定目标
L2键	向上切换标签	——	第一人称视角	——
R2键	向下切换标签	——	第一人称视角	——
L3键	——	——	——	回复剂使用对象切换
R3键	——	——	视角复位	——
START键	——	——	锁敌线表示	——

注：书籍模式中，按△键调出的选单中包含了选择篇章、选择标签、保存、选项、回到标题画面等。

书籍模式



《战场女武神》的游戏过程就像是在读一本名为《加利亚战线记》的历史书，展现的是“第二次欧洲大战”活跃于战场的“义勇军第7小队”的故事。进入“书籍模式”便进入了战斗以外的预览、设定和关卡选择画面，也需要用翻书来可推进剧情。“书籍模式”会随游戏进程加入9个“标签”，它们包含了游戏及故事背景的方方面面。

C 选择章节

选择章节的常规画面，以书本左上角的标签C表示。书页上的一般图片为观看剧情，观看过的剧情可反复欣赏。选择战略地图则会进入战斗，一周目的流程战斗不能重复，二周目开始，剧情战斗均可反复挑战。

H 训练开发

进入我方大本营的选项，以标签H表示。游戏进入第三章，第7小队正式成立后便会开启。其中涉及了装备、升级、队员编成、武器开发、隐藏要素等多项重要功能，是游戏过程中需要玩家经常出入的地方。下一节会对“训练开发”进行详细说明。



S 游击战斗

游击战斗是游戏中的自由任务，以标签S表示。游戏中共有9场游击战和EASY、NORMAL、HARD、EX-HARD四个难度可供选择。但在一周目时，游击战需要通过流程推进才能逐步开启，且必须到二周目才能选择HARD以上难度的游击战。因为游击战可随时、无限制地进行，因此也能用于练级和赚钱。后文中会专门针对有奖杯/勋章要求的游击战斗HARD难度进行研究。



追加时机	游击地图名称
第3章战斗时	布鲁尔郊外
第5章开始时	瓦吉尔河岸
第7章开始时	克罗邓森林
第9章开始时	巴里亚斯沙漠
第11章开始时	法森高层部分
第13章开始时	马尔贝里海岸
第15章开始时	布鲁尔风车塔广场
第17章开始时	那吉亚平原
二周目开始时	瓦杰尔东侧

P 人物总览

游戏中出现人物的资料，以标签P表示。人物总览和隐藏要素有关，我方和敌方的主要角色均有五段人物介绍，一些剧情相关角色有三段人物介绍，二周目时这些人物介绍一般都会出现。一些特殊角色的人物介绍出现方法与他们的身分有关，比如训练场教官需要全兵科等级均达到20级上限才会出现第三段人物介绍；学会全部命令可以让谜之绅士的第三段人物介绍出现。而人物总览中大部分角色是我方的队员，这些队员如在战斗中表现出色，之后去见记者，便能开启第二段人物介绍。二周目时，第二段人物介绍已开启的角色还可以开启第三段人物介绍。总之要收集齐全部的人物资料并不容易。

W 兵器总览

游戏中出现武器的相关资料，以标签W表示。其中包括我方与敌方使用的步兵武器，还有各种战车的资料。兵器总览随流程逐渐丰富，因为与隐藏要素无关，因此不必太过在意。

M 博物总览

游戏背景、世界观的相关资料，以标签M表示。这部分会对游戏中出现的国家、地名、宗教、制度、种族、专用名词等内容进行解释与说明，让玩家能更容易融入本作的故事当中。博物总览同样与隐藏要素无关。

D 勋章阅览

查看第 7 小队所获得的勋章，以标签 D 表示。在达成特定条件的情况下去谒见室参见寇蒂莉雅公主，便能荣获相应的勋章。全部勋章共计 20 枚，在重制版中与除白金奖杯的所有奖杯一一对应。本攻略的“勋章 / 白金攻略”部分会对勋章系统进行详细解说。

S 战斗评价

所有战斗评价一览，以标签 S 表示。这一标签需要到二周目才会开启，主要功能是用于查询各场战斗的评价等级，便于选关挑战尚未达成 S 级的关卡。评价等级右侧的数字表示战斗所耗费的回合数，翻页后在右下角可以看到敌兵总击破数的统计。本攻略会帮助各位达成“流程及断章战斗全 S，游击战斗除 HARD-EX 以外各难度全 S”的白金目标。

M 乐曲集

音乐欣赏模式，以标签 M 表示，处在所有标签的最下方。这一标签与战斗评价相同，需要到二周目才会开启，内有 51 首《战场女武神》原声音乐可供玩家欣赏。对崎元仁大师（代表作：《皇家骑士团》、《最终幻想Ⅻ》、《奥丁领域》、《胧村正》等）的音乐有偏爱的同学有耳福了。

训练开发



进入到第三章后，“训练开发”标签便会开启，其中共有 8 个选项的内容。除最后一项为返回书籍模式外，其余 7 项均有重要功能。以下会简单介绍一下各选项的功能，同时涉及一些具体数据和隐藏要素，千万别错过。

第7小队宿舍

可以在这里查看小队成员的能力、装备、数据、状态、潜在能力等，并可以更换武器装备。作战指令室里的后备队员不会在这里出现。

作战指令室

对第 7 小队成员进行编成，可从志愿兵名册中挑选出 17 名战士加入第 7 小队，亚莉希雅、萝姬、劳格这 3 个主要角色不能更换，两个战车长不会出现在作战指令室，因此小队的最大构成为 22 人。更换下来的队员会回到后备行列，随时能够重新入伍。

本作中共有 55 名可使用角色，战士长威尔金和侦察兵亚莉希雅即男女主角是游戏一开始就加入的；突击兵萝姬和对战车兵劳格为第三章时加入；战车长札卡需要到第 11 章才会加入，这些队员不会离开队伍。还有 45 名志愿兵会随流程逐步加入，第 3 章一下子就有 30 个左右的队员可供选择，之后每章会有少量新队员加入，直接全部出现为止，他们的出现顺序是随机的。除此之外，还有 5 名队员需要满足特殊条件才会加入。

特殊条件加入的队员

突击兵琳恩：支援兵卡洛斯个人潜能全部出现后，在战场上濒死一次，琳恩就会加入。

狙击兵艾米尔：狙击兵奥斯卡个人潜能全部出现后，在战场上濒死一次，艾米尔就会加入。

对战车兵奥黛莉：获得10枚勋章之后，奥黛莉就会加入。

支援兵努迪：当手里有100万的资金时，努迪就会加入。

侦察兵穆萨德：开始二周目时，穆萨德就会加入。

训练场

士兵升级的场所。本作的升级系统十分特别，在战斗过程中并不会升级，只会根据过关后的评价高低获得一定数量的经验值，在训练场消费经验值后才能升级，而且升级不针对个人，而是针对整个兵科的全体成员。训练达到 11 级时，各兵科会升格为“猎兵”，此时各项基础能力以及 AP 都会有所提升。各兵科等级上限为 20 级，升级过程中会逐步学到 4 种“战斗潜能”，队长威尔金也可以习得更多可以改变战局的“命令”。



●兵科升级所需经验值对照表

兵科等级	侦察兵	突击兵	狙击兵	对战车兵	支援兵
1	—	—	—	—	—
2	228	288	276	252	156
3	850	1074	1029	939	581
4	1838	2322	2225	2031	1257
5	3174	4010	3843	3509	2172
6	4852	6129	5874	5363	3320
7	6860	8666	8305	7583	4694
8	9196	11616	11132	10164	6292
9	11852	14971	14347	13099	8109
10	14824	18726	17945	16385	10143
11	18109	22875	21922	20016	12390
12	21705	27417	26275	23990	14851
13	25608	32347	30999	28303	17521
14	29813	37659	36090	32952	20398
15	34321	43353	41547	37934	23483
16	39129	49426	47367	43248	26772
17	44233	55874	53546	48890	30265
18	49634	62696	60084	54859	33960
19	55328	69889	66977	61153	37856
20	61314	77450	74223	67769	41952
合计	432868	546788	524006	478439	296172

●等级与能力习得关联表

LV	侦察兵	突击兵	对战车兵	支援兵	狙击兵
1	–	–	–	–	–
2	–	–	战斗潜能1	–	战斗潜能1
3	–	战斗潜能1	–	全力防御	–
4	战斗潜能1	–	–	战斗潜能1	–
5	–	全力攻击	–	–	精密射击
6	战斗潜能2	–	–	全体防御	–
7	–	战斗潜能2	全力损伤	–	–
8	–	–	全力破坏	–	战斗潜能2
9	全体闪避	–	–	战斗潜能2	–
10	–	全体攻击	–	–	全体精密狙击
11	猎兵	战斗潜能3/猎兵	猎兵	猎兵	猎兵
12	戒备进军	–	–	解毒处理	–
13	–	–	–	–	战斗潜能3
14	战斗潜能3	–	–	战斗潜能3	–
15	–	–	解除回复限制	–	贯穿射击
16	–	紧急处置	–	–	战斗潜能4
17	战斗潜能4	–	–	解除爆炸限制	–
18	–	战斗潜能4	–	–	要害攻击
19	集中射击	–	请求支援物资	–	–
20	–	无效化攻击	战斗潜能4	战斗潜能4	–

研究开发所

开发武器装备的地方。可花费金钱对各兵科的专用武器、防具以及战车的各项能力进行开发。开发项目是随流程逐步开启的，因此手头的钱再多也不能提前开发，基本原则就是见什么买什么。战车除了基本能力提升，还可以用零件组合的方式来提升能力，所有零件为矩形，在一个5×4或3×4的大矩形中填空，填入后零件的能力对战车有相应加成。这一部分请参看后文的武器装备详细资料。

城前大道

进入第4章开始追加的“城前大道”，可以见到随军记者艾蕾特，除了可以看她写的战地报道，只要满足流程进度，给她一些资助，还能获得一些“断章”。这些断章不仅是剧情的重要补充，同时部分断章中还含有战斗，过关后能让几位主角觉醒重要的个人潜能，这些断章有必要在第一时间购入并通过。

断章	所在位置	解锁时机	价格	战斗
艾蕾特随军采访开始	第3章和第4章之间	第4章后	1100	无
劳格的热情	第4章和第5章之间	第7章后	3500	有
家乡味	第5章和第6章之间	第6章后	3100	无
觉醒的征兆	第7章和第8章之间	第15章后	6120	有
第7小队的特别休假	第9章和第10章之间	第10章后	50000	无
憎恨的尽头	第10章和第11章之间	第15章后	23850	有
为谁的宿命	第11章和第12章之间	2周目第12章后	100000	无
没有武器的战斗	第12章和第13章之间	第14章后	33200	有
盛开在战场的花朵	第13章和第14章之间	第15章后	37650	有
诀别	第14章和第15章之间	第14章战斗结束后	—	无

角色	对应断章	觉醒潜能
亚莉希雅	觉醒的征兆	不可思议的身体
劳格	劳格的热情	蔬菜万岁
萝姬	没有武器的战斗	和平之歌
威尔金	盛开在战场的花朵	关爱的心情

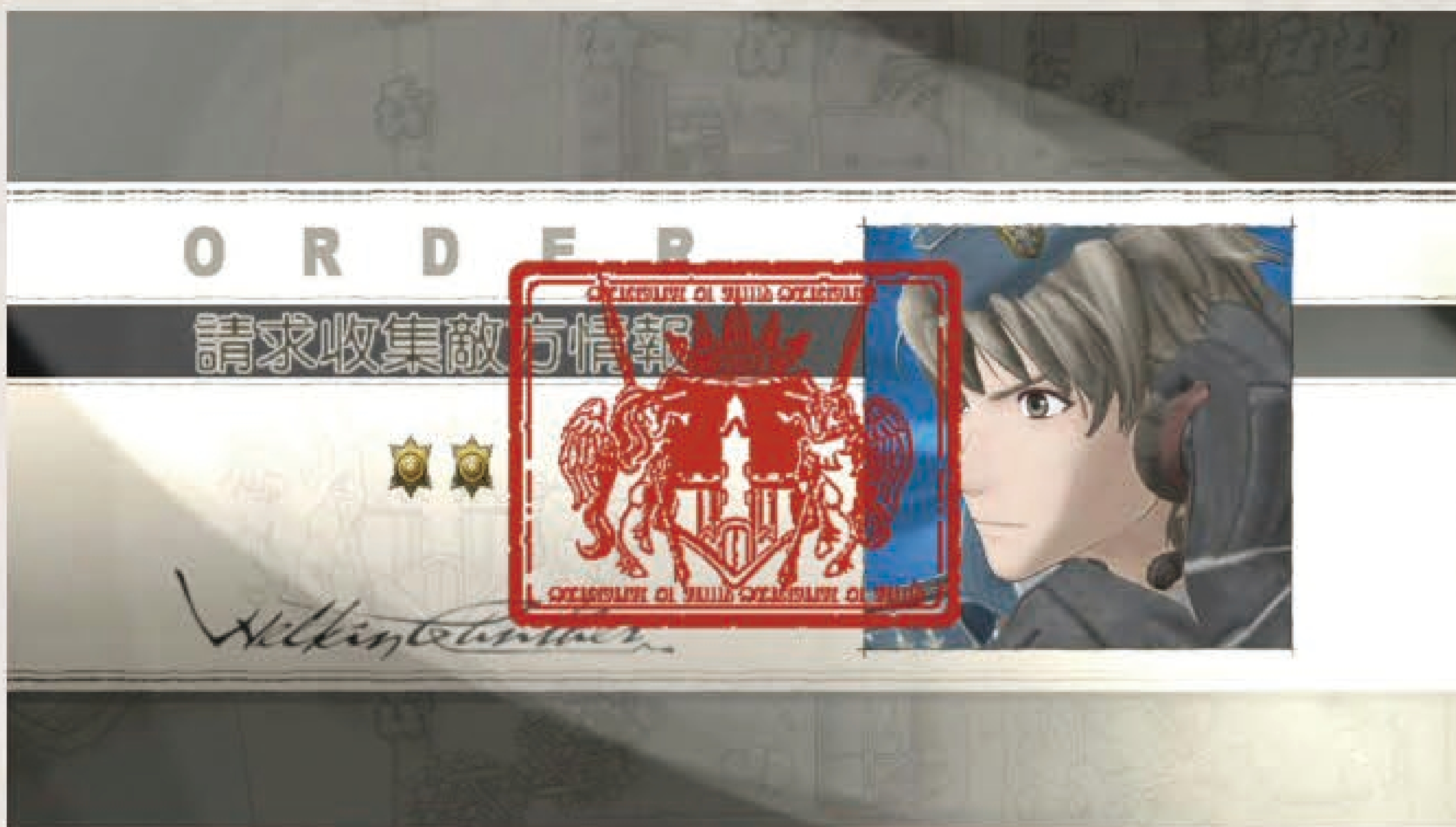
另外，如果队员在战斗中表现突出，获得5点活跃点数，在去见过艾蕾特后，该队员的第二段人物介绍就会开启，同时第3项或第4项“个人潜能”也会觉醒。不同行动的点数是这样计算的：

- 参加战斗 =1 点
- 干掉敌人 =2 点
- 对我方进行回复 =2 点
- 修理掩体 =2 点
- 占领据点 =3 点
- 救援濒死队员 =4 点

每种行动在同一场战斗中只记分一次，不过只要在战场上干掉任意一个敌人，再占领据点就已经满足5分条件了。选择一些低难度的游击战，刷人物介绍和个人潜能还是挺快的。

艾蕾特





阵亡者公墓

阵亡者公墓也是第4章开启的，在墓地会遇到“谜之绅士”，这位老兵一共会教威尔金10种可以在战场上使用的“命令”。学习这些命令需要花费一定量的经验值，而且还要等流程推进到一定程度才能学习新的命令。这10种以外的命令需要通过兵科升级来习得。

●全命令一览表

命令名称	CP	效果	习得方法
全力闪避	1	我方1人回避能力上升	第3章进入训练所后
全力攻击	1	我方1人对人攻击力上升	突击兵LV5时习得
无效化攻击	1	我方1人攻击后不会被反击	突击兵LV13时习得
解除回复限制	1	我方1人回复剂的回复量上升	对战车兵LV15时习得
请求支援物资	1	我方1人弹药回复至最大值	对战车兵LV19时习得
全力防御	1	我方1人防御力上升	支援兵LV3时习得
解毒处理	1	我方1人异常状态解除	支援兵LV12时习得
解除爆炸限制	1	我方1人手榴弹的攻击力上升	支援兵LV17时习得
精密狙击	1	我方1人射击能力上升	狙击兵LV5时习得
强制避难	1	我方1人脱离战场	阵亡者公墓（注1）
请示医护兵	1	我方1人濒死队员撤离战场	阵亡者公墓（注3）
请求治疗	1	我方1人HP小幅回复	阵亡者公墓（注1）
全体闪避	2	我方全体队员回避能力上升	侦察兵LV9时习得
戒备进军	2	我方1人受迎击时伤害值减少	侦察兵LV12时习得
集中射击	2	我方1人射击能力上升至最高	侦察兵LV19时习得
全体攻击	2	我方全体队员对人攻击力上升	突击兵LV10时习得
全力损伤	2	我方1人对战车攻击力上升	对战车兵LV7时习得
全体防御	2	我方全体防御力上升	支援兵LV6时习得
全体精密狙击	2	我方全体队员射击能力上升	狙击兵LV10时习得
贯穿射击	2	我方1人的攻击不受敌人的防御力影响	狙击兵LV15时习得
请求支援狙击	2	对敌方1个步兵造成一定的伤害	阵亡者公墓（注1）
请求救护班	2	我方全体队员HP小幅回复	阵亡者公墓（注2）
潜在能力觉醒	2	我方1人潜在能力发动率大幅提升	阵亡者公墓（注2）
请求收集敌方情报	2	把所有敌人的位置在地图上标出	阵亡者公墓（注4）
紧急处置	3	我方1人的HP全回复	突击兵LV16时习得
全力破坏	3	我方1人对战车的攻击力大幅上升	对战车兵LV8时习得
要害攻击	3	我方1人的攻击伤害值与命中弱点时相同	狙击兵LV18时习得
请求支援榴弹	3	对一定范围内敌方步兵和战车造成伤害	阵亡者公墓（注2）
潜在能力集体觉醒	3	我方全体队员潜在能力发动率大幅上升	阵亡者公墓（注3）
请求支援炮击	6	对敌方所有步兵和战车造成一定伤害	阵亡者公墓（注3）

注1：在第4章、第5章、第7章花费6500点经验值随机习得3项命令中的一种。
注2：在第9章、第11章、第12章花费10000点经验值随机习得3项命令中的一种。
注3：在第14章、第15章、第18章花费15000点经验值随机习得3项命令中的一种。
注4：在二周目时花费50000点经验值习得此项命令。

谒见厅

刚才在“勋章阅览”中已经提到过，谒见厅要在第10章才开启，和勋章和奖杯系统密切相关，这部分会在奖杯攻略中具体说。除此之外，自第10章开始只要完成流程战斗，都可以获得一些奖励武器，这和全武器收集的勋章有关。需要注意的是，获得的奖励武器是随机

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

的，例如在完成 12 至 14 章的过程中拿了一堆的“加利安 -3R”，但一把“马格斯 M3R”都没拿到，这样就会造成武器收集不全，所以在见公主前最好还是存个档。

下表中的“领队”和“战车”两项数字为追加条件，只要消灭相应数量的敌人，就能够增加获得奖励武器的数量，最高可以一次获得 5 把。

完成关卡	可能获得的奖励武器				领队	战车
10章1	加利安-1R	马格斯M1R	兰卡M1R	GSR-1R	7	2
10章2	加利安-1R	马格斯M1R	兰卡M1R	GSR-1R	4	3
11章	加利安-1R	马格斯M1R	兰卡M1R	GSR-1R	3	4
12章	加利安-3R	马格斯M3R	兰卡M3R	GSR-3R	5	1
13章	加利安-3R	马格斯M3R	兰卡M3R	GSR-3R	2	1
14章	加利安-3R	马格斯M3R	兰卡M3R	GSR-3R	–	1
15章1	加利安-S1R	马格斯M10R	提马M01R	GSR-10R	3	3
15章2	加利安-S1R	马格斯M10R	提马M01R	GSR-10R	3	5
16章	加利安-S10R	马格斯M20R	提马M10R	GSR-20R	–	–
17章	加利安-S10R	马格斯M20R	提马M10R	GSR-20R	4	3
18章1	加利安-S20R	马格斯M30R	提马M20R	GSR-30R	–	–
18章2	加利安-S20R	马格斯M30R	提马M20R	GSR-30R	–	–

战场要素



本作的战斗部分为半即时的回合制，与传统的战棋游戏相比系统差异很大，如果对系统不够了解，会感受到莫名的难度，甚至在战场上寸步难行。以下内容会对系统中的重要元素进行讲解，还请各位加利亚新兵认真听讲。至于各位老兵嘛，由于原作与重制版时隔八年，复习一下总是没错的。

指挥模式

即战斗时进行战术指挥、发号施令的地图画面。

地图画面中的小圈为作战单位，小长方形为据点，蓝色代表我方，红色为敌方。小圈上的标志则用于区分各作战单位的兵科。敌方兵力分布并不会一开始就在地图上全部显现，需要双方足够接近，我方队员发现敌情后才会在地图上标出。但如果下一回合，敌人移动至我方队员的视线范围之外，那么只会以问号标出大概位置，包括使用命令“请求收集敌方情报”也是如此。

指挥模式中还可以查看敌我双方情报、使用命令、确认胜利条件，最重要的是可以进行保存，再利用 S/L（保存后反复读取存档以追求最佳结果的游戏进行方式），游戏的难度会大大下降。

据点

大部分关卡的胜利条件都是攻占敌方据点，了解据点的优势对玩家来说很有必要。在本方据点内的作战单位，其防御力会上升，每回合开始时，据点内的士兵可回复大量体力，弹药也会得到补充。接近军旗可以选择回后方待机，而每消耗 1 点 CP，还可以在下一个回合从我方据点内呼出一名士兵增援，这样便能调出当前战局所需要的兵科了。注意，在消灭敌方据点内的所有敌人后，我方步兵接近军旗时才会出现占领的选项，不然是无法战领的。占领据点后，上一回合的敌方增援会被中止。

CP

类似于行动值的概念，指挥模式画面上方的一排勋章即为 CP，1 个勋章代表 1 点 CP，玩家发布的任何行动指令都需要耗费 CP。步兵行动一次消耗 1 点 CP；战车每次行动消耗 2 点 CP；使用命令会消费相应的 CP 点数。每个回合一开始 CP 可以得到回复，而本回合的 CP 没有全部用完，也可以选“结束阶段”提前进入下一回合。没有用完的 CP 可以累积至下一回合使用，但 CP 最多只能累积到 20 点，超出的部分无效。

领队

在战场人物头像左上角有一个勋章标志的角色被称之为“领队”，其特性是每个领队在战场上时均可增加己方 1 点 CP 值。我方拥有领队属性的共有 5 名角色，他们分别是艾莉西雅、威尔金、萝姬、劳格、札卡，他们全部上场时可以令 CP 初始值增加至 9，但如果有一个人撤退，下一回合 CP 的回复量也会下降一格，变成 8 点。

在敌人的部队当中一般都有多个领队，干掉他们可以减少敌方的行动机会，所以他们一般都是需要优先处理的对象。

命令

消耗 CP 点数，从而得到特殊效果的特别指令，可将其理解为《机战》中的“精神”。命令的使用有一定限制，必须是小白花号战车在场时，在指挥模式中使用，队长威尔金处于步兵状态时并不能使用命令。命令如具有“状态变化”的效果，那么与潜能之间的相同效果只取最大效果，不可叠加，但命令的效果可以维持一整个回合，实用度非常高。活用命令是挑战高评价的关键。命令的习得途径有两种，一是兵科升级，二是在谜之绅士处花费经验值可学习，在后面会详细说到。

行动模式

选定需要行动的作战单位按下○键后，会由地图画面直接转入战场画面。玩家会以第三人称视角控制作战单位。而此时，只有该作战单位才能够移动，敌我双方的其他单位都会原地待机。所以千万别把这个游戏当成动作射击游戏来玩，其本质还是根正苗红的战棋游戏。与传统战棋游戏不同的是，行动模式中另一方并非完全静止不动，当进入对方作战单位的迎击范围时，会立即遭到迎击。

迎击

当一方的作战单位在行动模式下进入对方可迎击兵科的迎击范围和射程之内时，所有满足条件的迎击单位都会向移动单位不停射击，但迎击使用的武器只能是步枪或机枪，且迎击过程是自动的，并不能控制。例如，普通枪械的攻击无效对战车无效，但当战车进入迎击范围时，依然会受到攻击，只是打不动罢了。对方攻击或结束行动时，迎击会自动终止。迎击的规则对敌我双方都是一样的。

索敌线

在行动模式中，移动单位头上会显示一种提示敌我双方关系的“索敌线”，用不同的颜色来表示。

蓝色：表示我方移动单位发现敌人，但敌人未发现我方。

黄色：表示双方均发现了对方，但我方并没有进入敌方的迎击射程。

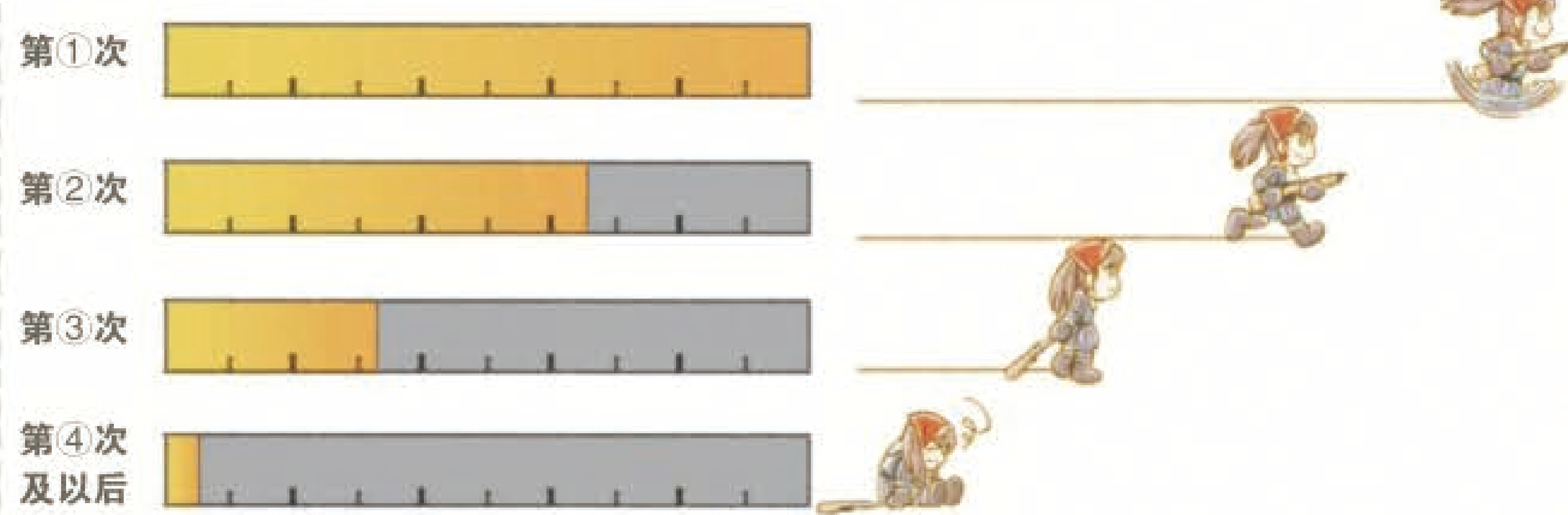
红色：表示我方已进入对方的迎击范围，处于受攻击的危险状态。

绿色：与红色线相同，只是因为敌人在装弹而暂时停止迎击。

由敌人后身接近，索敌线为蓝色时，可发起出其不意的攻击，能够 100% 命中对方，对回避率高的敌人用背后偷袭的方式会比较有效。



AP



※图片以侦察兵的AP槽为例

表示作战单位的移动力。角色移动时，AP 槽会慢慢减少，直至无法移动为止。攻击或回复操作不会消耗 AP 值，过后还可以继续移动，但一般情况下，一次行动只能攻击或回复一次。只要消耗 CP，同一角色可以在一回合内连续行动，只是从第二次行动开始，AP 值按三分之一的比例衰减，从第四次开始会统一减少到 50 点，只能移动很短的距离。因为没有用完的 AP 不能累积到下一次行动中，因此在安全的前提下，可以尽量把 AP 走完，以免造成浪费。

●行动次数与AP值对应表

	第1次	第2次	第3次	4次以上
侦察兵	800	533	267	50
侦察猎兵	900	600	300	50
突击兵	350	233	117	50
突击猎兵	450	300	150	50
对战车兵	350	233	117	50
对战车猎兵	400	267	133	50
支援兵	600	400	200	50
支援猎兵	650	433	217	50
狙击兵	250	167	83	50
猎击猎兵	300	200	100	50

地形动作

地形动作是指在特殊地形处可以做的特殊动作，地形动作不消耗 AP，也没有使用次数的限制，满足地形条件时可以反复使用。有三种地形动作会经常用到：

蹲下：在掩体旁或战壕中，步兵可以选择蹲下。蹲下状态移动会变慢，但防御力会上升，且头部不再成为要害。

匍匐：在草丛中可以进入匍匐状态。匍匐状态移动更慢，但同样具有防御力上升、没有头部要害的效果，此外还很难被对方的移动单位发现，可以发动出其不意的攻击。

跨越：在掩体或高低差不大的战壕处，方向推前可以直接翻过去，显然要比绕着走更节省AP。不过在敌人聚集处，处于跨越动作中的角色很容易成为众矢之的。

敌人会经常利用蹲下和匍匐给玩家造成麻烦，对付这些敌人可先用手榴弹或榴弹把他们炸成站立状态，再将其击毙。火焰喷射器无视蹲下和匍匐状态的防御加成，也可以利用。

其他地形动作还有在梯子上爬上爬下，如果登上了望台，攻击力会有 20% 的加成。剧情相关的有开动机关、乘坐载具至另一块区域等。兵科相关的地形动作主要在支援兵身上，例如修理掩体、排除地雷等。



地雷

移动单位在行动中要注意地雷的存在。战场上的地雷分为两种，比较小的对人地雷和比较大的对战车地雷。

对人地雷：仅对步兵有效，可对除对战车兵外的其他兵科造成巨大伤害。

对战车地雷：会对战车的履带造成损伤，履带HP为0时战车就无法移动了。

踩到地雷时地雷不会马上引爆，脚从地雷上移开时才会爆炸。支援兵接近或踩到地雷时可选择拆除地雷，而战车可以压过对人地雷将其引爆，这么做并不会有损伤。这种简单粗暴的扫雷方式效率比较高。

瞄准模式

在行动模式中按下 R1 键即可进入瞄准模式。进入瞄准模式后，对方的迎击活动会停止，玩家可以放心地慢慢移动准星进行瞄准（再次强调这是个 RPG）。此时还可按□键切换武器道具，以选择适合当前情况的攻击或回复行动。在本作中，玩家是可以放空枪的，同时也有友军伤害的设定，攻击时要特别留意。（队长！是我！别开枪！）



攻击情报

在瞄准模式中，把准星移至敌人身上后，画面上方中间位置会显示"攻击情报"，五项情报可直接了解此次攻击的效率。

击破弹数：表示消灭该敌人的必要弹数。

发射数：此次攻击的弹药发射数量，只有发射数大于击破弹数时，才能将敌人消灭，而且前提是敌人不采取回避行动。如果击破弹数显示为问号，可能是与敌人的距离太远或攻击力太低。对BOSS发动攻击时，有时也不会显示击破弹数。

对人/对甲：表示对步兵和战车发动攻击时的效果，○为高效，△为一般，×为低效。

范围：○为具有范围攻击特性，×为无范围特性，仅攻击一直线。

要害

要害也就是作战单位的弱点。步兵的要害为头部，而战车的要害在尾部冒蓝光的动力装置上，攻击命中弱点的话可以造成巨大伤害。当准星移至弱点处时，可以看到击破弹数明显降低。手榴弹、榴弹、火焰喷射器等武器的攻击不能造成弱点伤害，而步兵的一些地形动作可以使弱点暂时消失，攻击前需要进行确认。

射击能力

除了敌人的回避行动外，对攻击效率有较大影响的要素是武器的"射击"能力，可以简单理解为命中率。射击能力从低到高分为 D、C、B、A、S 五个等级。具体表现为准星的大小，等级越高，准星越小，最小时几乎就是一个点。如果准星大小超过目标弱点甚至是目标躯体的大小，那么攻击就有可能射偏。比如一次攻击的击破弹数是 6，发射数是 7，但是由于命中能力低，有两发打偏了，就无法成功消灭敌人。在命中能力比较低的情况下要避免射偏，一是要尽量接近目标，二是多存档。



连携攻击

当与队友站位比较靠近，且队友的兵科为侦察兵、突击兵或支援兵，而敌人也在队友的射程之内，使用主武器攻击就可以发动连携攻击，队友会用主武器给予火力支援，与默契高的队员发动连携攻击时效果更佳。连携的队友虽不能直击敌人的弱点，但连携火力的补充通常可以给予敌人致命的打击。连携最多可以由三人同时进行，对于使用了地形动作或防御力较高的敌人，连携攻击是将其一举击溃的好办法。注意！敌人也会使用连携攻击。

反击

当攻击对象为侦察兵、突击兵或支援兵时，如果对方回避或没有将其射杀，只要攻击一方处于对手的射程之内，那么被攻击的一方就会使用主武器进行反击。反击的打击点一般为对手的躯干部分，基本上不会命中弱点部位。另外，若使用手榴弹或榴弹攻击，是不会被反击的。

回复

作战单位的体力回复方法不止一种。每回合开始时，步兵会自动回复少量体力，但如果在本方据点内，回复量会比较大。所有步兵身上都有回复道具，不但可以给自己回复体力，还能为附近的队友回复。另外还有三种与体力回复有关的命令也可以选择。至于战车的HP，需要由支援兵接近后用修理来回复。

濒死与阵亡

步兵体力为0时，就会进入“濒死”状态。濒死并非真正的死亡，只要我方队员接触濒死者或使用命令“请示医护兵”，可呼叫医护兵将伤员救出战场。如不理会濒死队员三回合以上，或濒死者被敌方接触，那么才会“阵亡”，此后的战斗中，该队员将不会再登场，直到通关进入下一周目，阵亡的角色才能够复活。

三个主要角色亚莉希雅、罗娅、劳格在满足阵亡条件时也只会撤退，并不会阵亡。战车长札卡没有濒死状态，会直接撤退。任何情况下，威尔金的小白花号战车被击破就会直接GAME OVER。

状态变化

状态变化就是一般RPG中的增益效果和异常状态，一共涉及对人攻击力、对甲攻击力、命中等级、防御力、体力5个方面，前四项有上升和下降之分，体力只有下降状态。上升和下降的状态变化是可以并存的，效果可以相互抵消。上升型状态变化主要由潜在能力、命令产生相应的效果；下降状态主要由特殊强化系的武器以及负面潜能产生。另外有一种特别的SP状态，它并不提升人物的基础能力或数值，而是产生有利的特别效果，SP状态也是由潜能和命令产生的。

个人潜能

个人潜能其实就是角色的一些性格特征，在人物资料中以字母P表示。每个队员均有3到4种个人潜能，需要在“人物总览”中出现第二段人物介绍后，个人潜能才会全部出现。在满足触发条件时，会有一定几率发动的个人潜能，潜能效果大部分是正面的，但也有一部分潜能是负面的。负面效果比较严重的队员不适合经常使用。

战斗潜能

战斗潜能是步兵各兵科所具有的职业技能，在人物资料中以字母B表示。每个角色可以习得4种战斗潜能，但队员之间的战斗潜能并不完全相同。兵科升至特定等级就可以开启新的战斗潜能，这种潜能只有正面效果，具有强力潜能的角色通常会成为战斗主力。战斗潜能和个人潜能可以同时发动，但相同效果之间只取最大效果，不可叠加，且潜能效果一般只在一次行动中有效。

王牌

所谓“王牌”是指敌军中比较特殊的上位战士，这种敌人有特别（中二）的名字，而不像一般的大众脸那样只以兵科名来称呼。敌方王牌的攻防基础能力一般都比较高，而且经常能回避我方的攻击，因此在攻击王牌之前最好先存档。打倒王牌的好处是在过关后能够缴获敌方的武器，而这也是一项比较重要的收集要素。请留意流程S级攻略部分对于敌方王牌的位置以及击破方法的说明。

评价

本作的过关评价系统非常特别，关卡评价等级从高到低分别为S、A、B、C、D，而评价高低只和过关耗费的回合数有关，**回合数越少，评价越高！评价只和回合数有关！只和回合数有关！重要的事说三遍。**消灭敌人的数量、我方是否有队员濒死或阵亡等其他因素都不会影响评价。过关后所得的经验值和金钱奖励会因评价高低产生较大差异，除此之外，消灭敌方领队、王牌和战车都可以获得一定量的经验值和金钱奖励，但额度远不如评价等级间的差异。全S级评价是一项十分重要的挑战内容，也是本作最值得研究的地方。





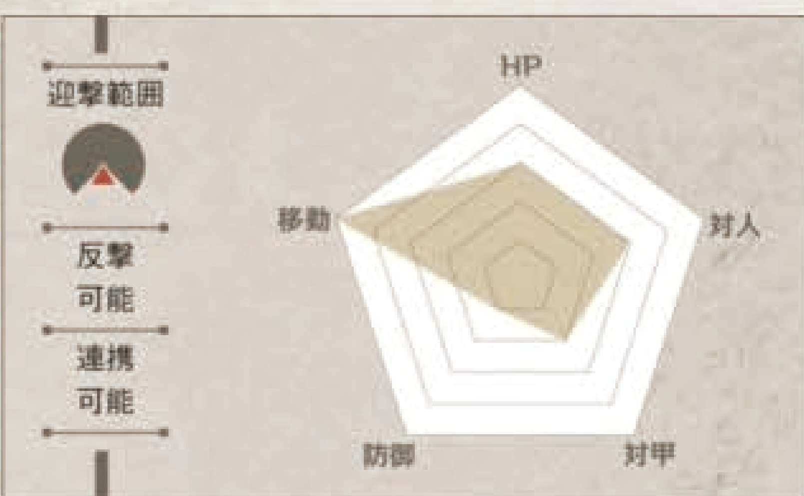
威尔金

兵科性能分析



游戏中共有 6 大兵科——五种步兵兵科外加战车。步兵可以通过在训练场消耗经验值来升级，战车不能升级，但可以通过研究改造来强化性能。除战车外，每场战斗最多可派出 8 名步兵，兵科搭配对于战斗的成败十分关键，一起来来看看各兵科有什么特征吧。

侦察兵

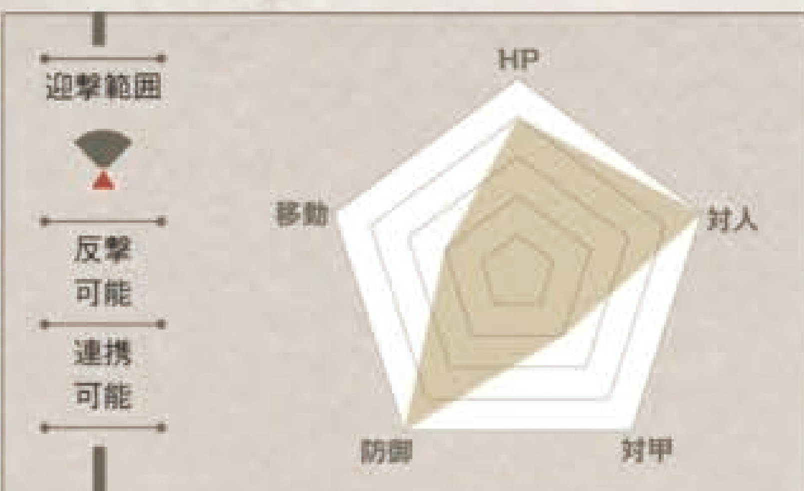


武器道具：步枪、手榴弹、榴弹枪、小回复剂

侦察兵的 AP 量是全兵科中最多的，可以进行长距离的移动，并有迎击范围广，视野开阔的优点，容易发现隐藏的敌人。侦察兵使用的主武器是步枪，每次攻击发射 5 ~ 7 发子弹，其攻防能力都比较低，需要利用一些辅助手段才能横行于战场。攻击方面，手榴弹的威力不俗，11 级后升格为“侦察猎兵”，可以发射榴弹，对攻击力不足的缺点有了一定的弥补。战斗开始时，一般来说都是先动用侦察兵对战场情报进行收集；要追求高评价，也需要以侦察兵的行动为中心。曾有玩家戏称本作应该叫“侦察兵无双”，其实并不为过。



突击兵

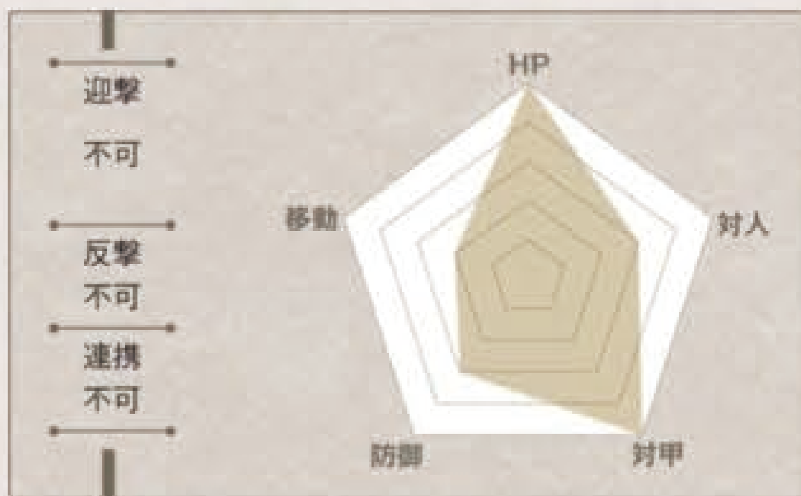


武器道具：机关枪、手榴弹、火焰喷射器、小回复剂

突击兵的攻击力和防御力都比较突出，与其他兵科的步兵正面交锋时，突击兵的优势十分明显。突击兵的主武器是机关枪，一次可发射 15 ~ 35 颗子弹，火力异常强劲，一般步兵很难顶得住突击兵的一轮攻击。不过机关枪的命中精度低，有效射程短，需要与敌人接近才能发挥出威力。11 级后升格为“突击猎兵”，可使用火焰喷射器，范围攻击以及无视地形动作防御加成的特性令其在近战时更加生猛。在敌方步兵密集的场所，或是迎击敌方的进攻时，突击兵都能表现得十分抢眼。



对战车兵

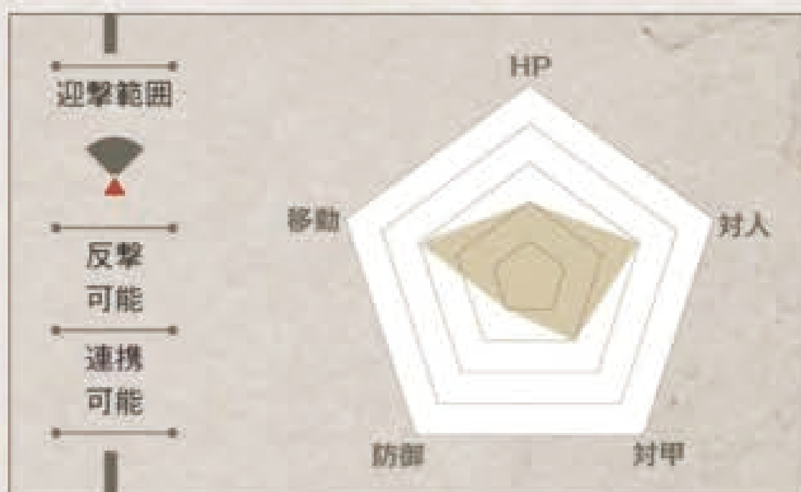


武器道具：对战车枪、小回复剂

战车的天敌，能够在正面对战车造成伤害的步兵兵科，如果对准战车尾部的弱点，经常可以一击将战车摧毁。不过对战车兵只有 3 发炮弹，炮弹每过一回合可补充一发，而且命中率差，距离比较远的话，很容易射偏。对战车兵对手榴弹和榴弹的防御力特别高，只是这一兵科不能反击、不能迎击的弱点，使其面对战车以外的其他步兵会比较吃亏。AP 较少也让对战车兵不能行动自如，如果没有击破战车的需要，这一兵科在不少关卡中甚至没有出击的必要。



支援兵



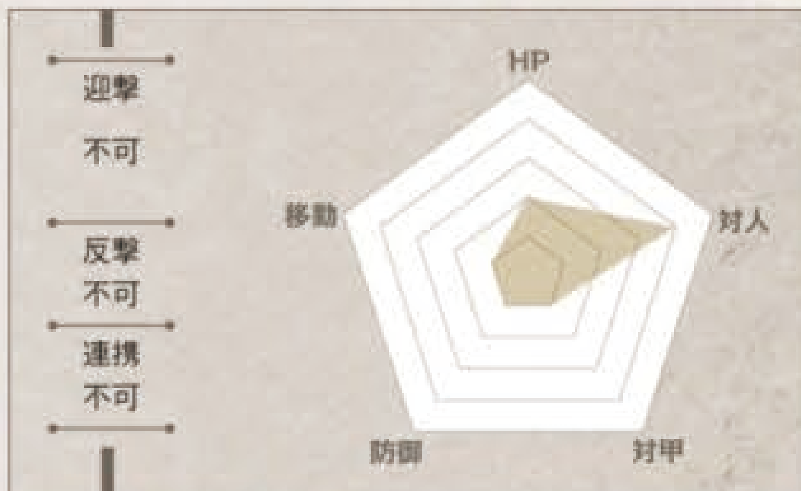
武器道具：步枪、手榴弹、修理工具、大回复剂

体力、攻击力、防御力都非常低，并不适合与敌人进行正面对抗。不过支援兵有一些其他兵科所不具备的特技，比如回复步兵体力时，回复量非常大，而且是惟一可以对战车进行修理的兵科。至于拆地雷、修理掩体的指令是不消耗行动回数的，在一次行动中可以连续执行。靠近队友时，还可以自动补充弹药，这一技能非常实用。

虽然攻防能力低，但带着 3 颗手榴弹的支援兵与不能迎击的对战车兵和狙击兵对抗时还是优势明显，建议在战场上常备一个支援兵。另外，部分支援兵的战斗潜能“没有损伤”是本作中 BUG 一般的神技，可以开发出一些极限战术。



狙击兵



武器道具：狙击枪、小回复剂

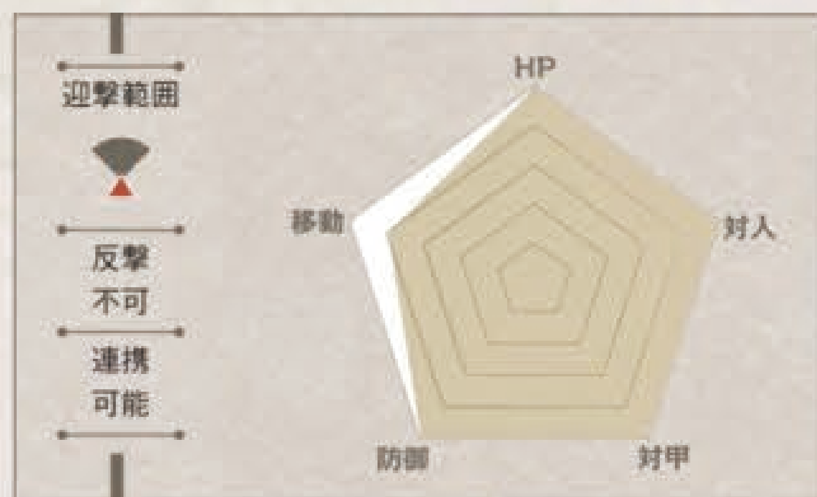
狙击兵不能反击和迎击，但狙击枪的瞄准镜具有放大功能，有效射程及攻击力均十分突出，百步之外便可取敌人首级，特别是在游戏中后期取得高命中率的狙击枪后，几乎每一颗子弹都能消灭一个敌人。只是狙击兵和对战车兵一样，也有 3 颗子弹的限制。

这一兵科的主要用途是在远处将我军前进过程中可能会造成阻碍的敌兵消灭，或是清除对我方队员同样有很大威胁的敌方狙击手。狙击兵要尽量占领制高点，并不需要冲锋陷阵。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

战车



武器道具：穿甲弹、强爆裂榴弹、机枪、烟雾弹、火焰喷射器

战车具有压倒性的火力与突破力，因为有装甲护体，一般的枪械无法对战车造成伤害，可作为移动掩体来保护我方步兵。战车有车体、履带两部分，履带被毁便无法移动，至于尾部有非常明显的弱点。敌方战车种类比较多，还有BOSS级的战车，我方则只有威尔金驾驶的“小白花号”和扎卡驾驶的“白车轴草号”。



战车的武器有对付敌方战车的穿甲弹，有对付步兵和用于迎击的机关炮，而具有一定攻击范围的大威力榴弹可将对战车兵以外的步兵一击毙命。白车轴草号还有专门对付密集步兵的火焰喷射器。另外，战车可以撞毁掩体，令掩蔽的敌兵失去保护屏障。需要注意的是，战车消耗CP比较多，小白花号被毁就会直接GAME OVER，所以一定要小心，别让尾部要害暴露在敌人眼前。

兵科之间有相克关系吗？

由以上的兵科特征不难看出，战车是最强大的作战单位，在与步兵交锋时占据极大优势，但同时与对战车兵之间又有着互克关系；对战车兵因为自身特性，在对抗其他步兵时基本处于劣势；另外四个兵科突击兵的攻击性、侦察兵的机动性、狙击兵射程和攻击力都可以独当一面，就算是攻防皆弱的支援兵也有一些其他兵科没有的绝活儿。所以这四个兵科之间并没有简单的相克关系，具体可以在实战中感受。



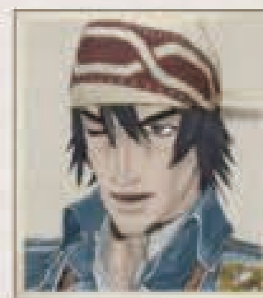
人物图鉴 第7小队全员集结

本作中可以加入第7小队投身战场的角色共有55名，在基础能力、潜能等方面各具特色。以下除人物图鉴之外，还会详细列出个人潜能和战斗潜能的效果，潜能名称前的编号是为了方便各位查找对照。威尔金的20级能力是指他在部分关卡中兵科为侦察兵时的状态，开战车时对小白花号的性能没有影响。

图鉴最后的5个泛用型士兵（大众脸），在正常游戏过程中基本上是看不到的，有这样的设置完全是以防万一。因为除领队角色之外，所有队员阵亡在本周目中是不能复活的，在通常角色阵亡数量过多时就可以招募大众脸了。他们没有个人潜能，每个兵科泛用型士兵的战斗潜能共有3种组合，每种潜能组合的基础能力也有两种数值设定，相当于单个兵科的大众脸有6种不同的能力配置，但招募到哪一种是随机的。单就潜能和数值来看，大众脸也并非弱鸡，完全可以应付流程战斗。有兴趣的玩家可以试着自杀一些队员，然后用大众脸通关，呵呵！（要不要这么恶趣味啊？）



威尔金·君塔				
20级能力	HP327	射击34.0	回避37.6	
默契	亚莉希雅	优诺	奥黛莉	
个人潜能	71喜欢大自然	13大将之风	89兄妹的羁绊	19关爱的心情
战斗潜能	/	/	/	/



札卡				
20级能力	/	/	/	
默契	琳恩	瓦威	尼蒂丽丝	
个人潜能	75喜欢金属	28和乐融融	41领导风范	12达尔克斯人的骄傲
战斗潜能	/	/	/	/



亚莉希雅·梅尔吉欧特				
20级能力	HP345	射击54.0	回避72.8	
默契	威尔金	诺伽	塔丽丝	
个人潜能	86乡下长大	85喜欢照顾人	7不可思议的身体	44女武神
战斗潜能	4无法闪避的射击	8提升救援	10迎击耐性	15连续移动



穆萨德·梅菲尔德				
20级能力	HP340	射击31.3	回避59.0	
默契	柯维	妮娜	/	
个人潜能	104自然中成长	28和乐融融	73喜欢洞穴	27好战分子
战斗潜能	4无法闪避的射击	7威力侦察	11看穿行动	13精通闪避



希尔梅斯·基辛格				
20级能力	HP294	射击38.8	回避55.0	
默契	/	/	/	
个人潜能	9草原长大	80喜欢女性	98幽闭恐惧症	45疲惫不堪
战斗潜能	2隐密行动	8提升救援	9大幅提升闪避率	14集中一点



梅比尔·杨格				
20级能力	HP336	射击28.3	回避54.2	
默契	亚雷斯	妮娜	堤德	
个人潜能	50沙尘过敏	100长舌	69突击兵杀手	35精力充沛
战斗潜能	1提升闪避率	8提升救援	11看穿行动	15连续移动



堤德·由斯契诺夫				
20级能力	HP296	射击32.1	回避59.0	
默契	梅比尔	南茜	伽丽	
个人潜能	59讨厌金属	78喜欢男性	80喜欢女性	1爱出风头
战斗潜能	4无法闪避的射击	5夜间技能	12地雷不会引爆	13精通闪避



瓦威				
20级能力	HP294	射击33.3	回避71.5	
默契	札卡	尼蒂丽丝	/	
个人潜能	33洁癖	11达尔克斯的羁绊	56死守据点	68铜墙铁壁
战斗潜能	1提升闪避率	7威力侦察	10迎击耐性	15连续移动



蒙特利·雷欧纳				
20级能力	HP296	射击27.3	回避69.5	
默契	南茜	杨	贺伯特	
个人潜能	9草原长大	32尖端恐惧症	88性情急躁	/
战斗潜能	1提升闪避率	6暗杀技能	11看穿行动	16完全回复HP



诺伽·华兹华斯				
20级能力	HP315	射击33.1	回避54.2	
默契	亚莉希雅	荷马	/	
个人潜能	86乡下长大	31伙伴意识	90腰痛缠身	64讨厌威尔金
战斗潜能	3索敌	8提升救援	9大幅提升闪避率	14集中一点



南茜·杜佛				
20级能力	HP300	射击38.1	回避54.2	
默契	亚莉希雅	荷马	/	
个人潜能	9草原长大	28和乐融融	73喜欢洞穴	53少根筋
战斗潜能	2隐密行动	7威力侦察	12地雷不会引爆	16完全回复HP





蕾咪·林顿				
20级能力	HP302	射击37.1	回避54.2	
默契	堤德	蒙特利	艾米尔	
个人潜能	33洁癖	100长舌	95隐身好手	/
战斗潜能	4无法闪避的射击	5夜间技能	10迎击耐性	13精通闪避



苏姬·艾凡斯				
20级能力	HP302	射击32.3	回避59	
默契	艾丽西丝	努迪	/	
个人潜能	86乡下长大	28和乐融融	23害怕突击兵	6博爱主义者
战斗潜能	3索敌	8提升救援	9大幅提升闪避率	16完全回复HP



芙萝吉雅·约克				
20级能力	HP281	射击32.3	回避69.5	
默契	萨利纳斯	沃塔	艾米尔	
个人潜能	51沙漠长大	78喜欢男性	4备感压力	/
战斗潜能	1提升闪避率	5夜间技能	10迎击耐性	14集中一点



优诺·柯连				
20级能力	HP279	射击37.1	回避60.0	
默契	威尔金	艾莎	凯瑟琳	
个人潜能	59讨厌金属	41领导风范	98幽闭恐惧症	81喜欢威尔金
战斗潜能	2隐密行动	6暗杀技能	9大幅提升闪避率	15连续移动



伽丽·斯泰宁				
20级能力	HP279	射击43.8	回避55.2	
默契	萝姬	堤德	蕾咪	
个人潜能	104自然中成长	100长舌	78喜欢男性	77喜欢萝姬
战斗潜能	4无法闪避的射击	6暗杀技能	12地雷不会引爆	13精通闪避



艾嘉·汤普森				
20级能力	HP329	射击33.3	回避57.2	
默契	拜斯	洋子	塔丽丝	
个人潜能	30花粉症	28和乐融融	54肾上腺素	/
战斗潜能	2隐密行动	5夜间技能	10迎击耐性	15连续移动



罗姬（布莉姬·史塔克）				
20级能力	HP398	射击44.7	回避31.4	
默契	劳格	伽丽	/	
个人潜能	50沙尘过敏	26好胜心	14大姊作风	29和平之歌
战斗潜能	18掩护射击	4无法闪避的射击	12地雷不会引爆	28连续攻击



凯文·艾柏特				
20级能力	HP382	射击42.8	回避31.4	
默契	卡洛斯	杰查利	/	
个人潜能	75喜欢金属	98幽闭恐惧症	97优柔寡断	/
战斗潜能	8提升救援	20特攻精神	12地雷不会引爆	28连续攻击



柯维·凯顿				
20级能力	HP395	射击42.0	回避33.4	
默契	穆萨德	洋子	凯瑟琳	
个人潜能	86乡下长大	41领导风范	90腰痛缠身	65讨厌亚莉希雅
战斗潜能	17提升对人攻击	4无法闪避的射击	12地雷不会引爆	27起死回生



萨利纳斯·密尔顿				
20级能力	HP374	射击38.0	回避34.3	
默契	伊蒂	芙萝吉雅	奥黛莉	
个人潜能	50沙尘过敏	80喜欢女性	18对战车兵杀手	84喜欢战车
战斗潜能	19近距离战斗技术	21发现潜伏者	23大幅提升对人攻击	16完全回复HP



汉尼斯·沙林杰				
20级能力	HP404	射击39.0	回避28.5	
默契	劳格	珍	奥斯卡	
个人潜能	104自然中成长	58讨厌帝国人	96勇猛果敢	/
战斗潜能	18掩护射击	20特攻精神	24中距离战斗技术	26精通对人攻击



米克立·霍金				
20级能力	HP372	射击49.5	回避29.5	
默契	桃乐丝	/	/	
个人潜能	75喜欢金属	3悲观主义	17堵塞	/
战斗潜能	17提升对人攻击	22必死的决心	24中距离战斗技术	27起死回生



拜斯·英格宝				
20级能力	HP403	射击44.8	回避28.5	
默契	亚雷斯	艾嘉	海克特	
个人潜能	104自然中成长	41领导风范	79喜欢逆境	/
战斗潜能	8提升救援	4无法闪避的射击	23大幅提升对人攻击	28连续攻击



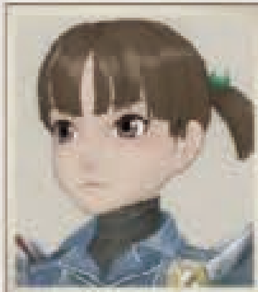
琳恩				
20级能力	HP376	射击56.5	回避28.5	
默契	札卡	卡洛斯	/	
个人潜能	104自然中成长	11达尔克斯的羁绊	69突击兵杀手	46勤勉
战斗潜能	18掩护射击	21发现潜伏者	12地雷不会引爆	16完全回复HP



温蒂·切斯洛克				
20级能力	HP357	射击56.5	回避29.5	
默契	/	/	/	
个人潜能	75喜欢金属	101蛰居封闭	37局外人	/
战斗潜能	17提升对人攻击	20特攻精神	12地雷不会引爆	27起死回生



伊蒂·尼尔逊				
20级能力	HP359	射击46.8	回避32.4	
默契	萨利纳斯	蕾咪	塔丽丝	
个人潜能	86乡下长大	34惊慌失措	41领导风范	61讨厌萝姬
战斗潜能	19近距离战斗技术	4无法闪避的射击	23大幅提升对人攻击	27起死回生



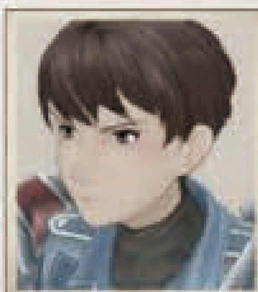
艾莎·诺曼				
20级能力	HP376	射击44.0	回避34.3	
默契	优诺	洋子	克萝蒂亚	
个人潜能	50沙尘过敏	34惊慌失措	48容易寂寞	38开头冲刺
战斗潜能	8提升救援	21发现潜伏者	25无力化攻击	26精通对人攻击



珍·塔娜				
20级能力	HP378	射击47.8	回避29.5	
默契	汉尼斯	奥斯卡	/	
个人潜能	104自然中成长	58讨厌帝国人	18对战车兵杀手	43虐待狂
战斗潜能	18掩护射击	22必死的决心	24中距离战斗技术	16完全回复HP



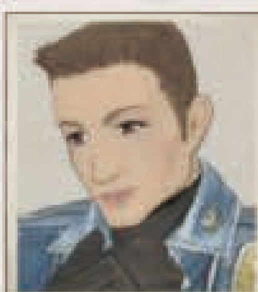
桃乐丝·哈瓦德				
20级能力	HP380	射击43.0	回避31.4	
默契	米克立	克萝蒂亚	/	
个人潜能	75喜欢金属	67体弱多病	47人群恐惧症	/
战斗潜能	17提升对人攻击	20特攻精神	25无力化攻击	28连续攻击



妮娜·史特雷斯				
20级能力	HP402	射击44.0	回避28.5	
默契	穆萨德	梅比尔	萝吉娜	
个人潜能	86乡下长大	56死守据点	22害怕对战车兵	66讨厌战车
战斗潜能	8提升救援	22必死的决心	23大幅提升对人攻击	28连续攻击



劳格·波特尔				
20级能力	HP486	射击26.4	回避22.6	
默契	萝姬	汉尼斯	杨	
个人潜能	104自然中成长	20关怀伙伴	25豪放不羁	55蔬菜万岁
战斗潜能	8提升救援	32战车的天敌	35给战车双重损伤	39补充弹药



杨·沃克				
20级能力	HP483	射击19.8	回避8.8	
默契	劳格	蒙特利	沃塔	
个人潜能	30花粉症	78喜欢男性	76喜欢劳格	/
战斗潜能	30战车之敌	33再增加一发	35给战车双重损伤	37精通对甲攻击



尼斯·迪尔汀				
20级能力	HP462	射击21.7	回避10.7	
默契	/	/	/	
个人潜能	16都市之子	94一匹狼	56死守据点	63讨厌女性
战斗潜能	8提升救援	31迎击准备	34大幅提升对甲攻击	39补充弹药



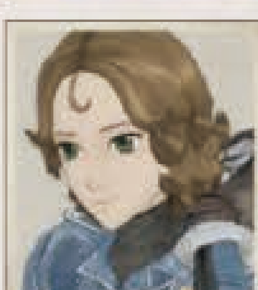
赛奥德·波亚				
20级能力	HP443	射击23.7	回避12.6	
默契	/	/	/	
个人潜能	104自然中成长	57讨厌达尔克斯人	92夜盲	49弱肉强食
战斗潜能	29提升对甲攻击	32战车的天敌	36毒物耐性	38破坏战车



沃塔·纳许				
20级能力	HP443	射击21.8	回避15.5	
默契	芙萝吉雅	杨	/	
个人潜能	51沙漠长大	3悲观主义	93夜视	21过于自信
战斗潜能	29提升对甲攻击	31迎击准备	35给战车双重损伤	39补充弹药



海克特·卡威				
20级能力	HP441	射击24.5	回避8.8	
默契	亚雷斯	拜斯	萝吉娜	
个人潜能	59讨厌金属	41领导风范	83喜欢以寡敌众	/
战斗潜能	30战车之敌	33再增加一发	34大幅提升对甲攻击	38破坏战车



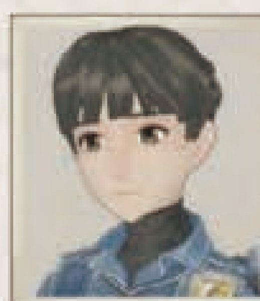
奥黛莉·海丁格				
20级能力	HP431	射击30.7	回避13.6	
默契	威尔金	萨利纳斯	蕾咪	
个人潜能	30花粉症	28和乐融融	31伙伴意识	52擅长调度
战斗潜能	8提升救援	32战车的天敌	36毒物耐性	37精通对甲攻击



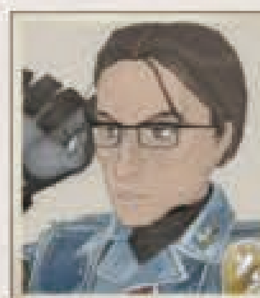
萝吉娜·赛尔登				
20级能力	HP468	射击28.8	回避8.8	
默契	妮娜	海克特	/	
个人潜能	50沙尘过敏	57讨厌达尔克斯人	74喜欢肌肉	/
战斗潜能	29提升对甲攻击	31迎击准备	36毒物耐性	38破坏战车



洋子·玛廷				
20级能力	HP447	射击31.7	回避10.7	
默契	柯维	艾莎	艾嘉	
个人潜能	16都市之子	41领导风范	60讨厌劳格	/
战斗潜能	8提升救援	32战车的天敌	34大幅提升对甲攻击	39补充弹药



艾丽西丝·穆亚				
20级能力	HP447	射击23.8	回避13.6	
默契	苏姬	荷马	菈米	
个人潜能	33洁癖	56死守据点	24害怕侦察兵	42慢热者
战斗潜能	30战车之敌	33再增加一发	35给战车双重损伤	37精通对甲攻击



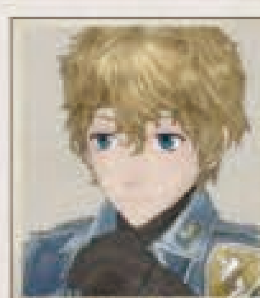
努迪·容格				
20级能力	HP243	射击39.5	回避39.5	
默契	苏姬	荷马	杰查利	
个人潜能	59讨厌金属	93夜视	103支援兵杀手	87幸运儿
战斗潜能	4无法闪避的射击	42炸药类的处理技能	44大幅提升防御	48连续行动



贺伯特·尼尔森				
20级能力	HP213	射击29.0	回避44.3	
默契	蒙特利	菈米	/	
个人潜能	51沙漠长大	105自我放弃	39看心情行事	/
战斗潜能	41提升修理	43反击耐性	46大幅提升救援	47精通防御



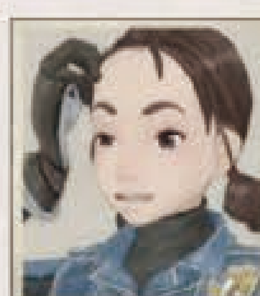
卡洛斯·兰萨特				
20级能力	HP229	射击32.8	回避38.5	
默契	凯文	琳恩	/	
个人潜能	75喜欢金属	48容易寂寞	15呆立不动	/
战斗潜能	4无法闪避的射击	36毒物耐性	45大幅提升修理	49没有损伤



荷马·皮耶罗尼				
20级能力	HP213	射击42.8	回避41.4	
默契	诺伽	艾丽西丝	努迪	
个人潜能	33洁癖	67体弱多病	48容易寂寞	5被虐狂
战斗潜能	4无法闪避的射击	36毒物耐性	46大幅提升救援	47精通防御



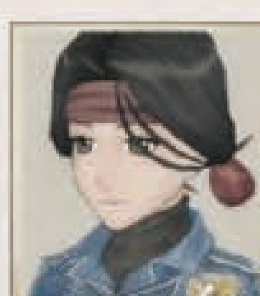
塔丽丝·维特				
20级能力	HP212	射击38.3	回避38.5	
默契	亚莉希雅	伊蒂	艾嘉	
个人潜能	50沙尘过敏	62讨厌男性	80喜欢女性	82喜欢亚莉希雅
战斗潜能	40提升防御	42炸药类的处理技能	45大幅提升修理	48连续行动



菈米·克莱门特				
20级能力	HP196	射击44.5	回避39.5	
默契	艾丽西丝	贺伯特	/	
个人潜能	75喜欢金属	105自我放弃	2保养不良	/
战斗潜能	41提升修理	43反击耐性	46大幅提升救援	49没有损伤



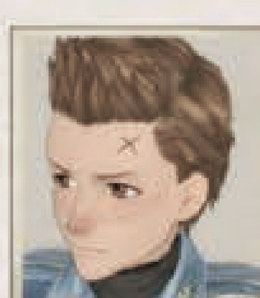
尼蒂丽丝				
20级能力	HP212	射击33.0	回避42.4	
默契	札卡	瓦威	/	
个人潜能	30花粉症	11达尔克斯的羁绊	31伙伴意识	107最后压队
战斗潜能	41提升修理	43反击耐性	44大幅提升防御	48连续行动



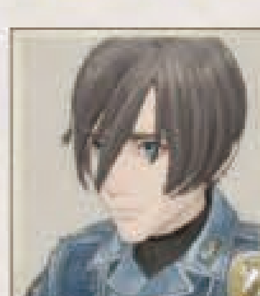
克萝蒂亚·蒙斯				
20级能力	HP233	射击33.0	回避41.5	
默契	艾莎	桃乐丝	/	
个人潜能	16都市之子	101蛰居封闭	99运气不佳	/
战斗潜能	40提升防御	42炸药类的处理技能	45大幅提升修理	49没有损伤



艾米尔·贝莱特				
20级能力	HP195	射击64.0	回避8.8	
默契	南茜	芙萝吉雅	奥斯卡	
个人潜能	9草原长大	28和乐融融	67体弱多病	8不屈不挠
战斗潜能	50提升射击	54击落	57要害射击	39补充弹药



奥斯卡·贝莱特				
20级能力	HP195	射击50.4	回避13.6	
默契	汉尼斯	珍	艾米尔	
个人潜能	9草原长大	58讨厌帝国人	93夜视	70畏首畏尾
战斗潜能	51确保高处	33再增加一发	55大幅提升射击	59鹰眼



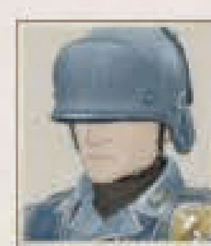
杰查利·鲁贾德				
20级能力	HP218	射击53.4	回避8.8	
默契	凯文	努迪	/	
个人潜能	51沙漠长大	57讨厌达尔克斯人	36狙击兵杀手	40恐高症
战斗潜能	52确实闪避	53后方狙击支援	55大幅提升射击	59鹰眼



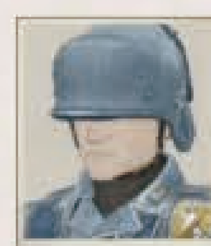
玛莉娜·沃夫斯坦				
20级能力	HP182	射击64.0	回避8.8	
默契	/	/	/	
个人潜能	30花粉症	94一匹狼	93夜视	106走自己的路
战斗潜能	51确保高处	33再增加一发	56贯穿射击	58精通射击



凯瑟琳·欧赫拉				
20级能力	HP199	射击55.4	回避13.6	
默契	柯维	优诺	/	
个人潜能	9草原长大	3悲观主义	31伙伴意识	10赤手空拳的不安
战斗潜能	50提升射击	54击落	56贯穿射击	39补充弹药



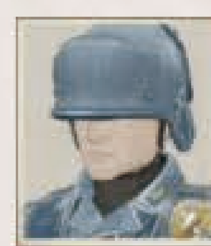
泛用侦察兵				
20级能力A	HP282/290	射击34.0/30.2	回避51.4/51.4	
20级能力B	HP305/282	射击26.4/30.2	回避51.4/55.2	
20级能力C	HP282/290	射击26.4/26.4	回避59.0/55.2	
战斗潜能A	1提升闪避率	6暗杀技能	12地雷不会引爆	14集中一点
战斗潜能B	2隐密行动	7威力侦察	9大幅提升闪避率	16完全回复HP
战斗潜能C	3索敌	8提升救援	11看穿行动	13精通闪避



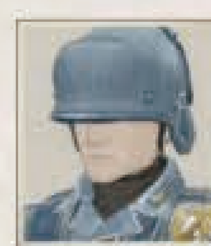
泛用突击兵				
20级能力A	HP360/364	射击44.7/40.9	回避25.7/25.7	
20级能力B	HP370/360	射击35.2/40.9	回避25.7/27.6	
20级能力C	HP360/364	射击35.2/35.2	回避31.4/27.6	
战斗潜能A	17提升对人攻击	20特攻精神	12地雷不会引爆	27起死回生
战斗潜能B	2隐密行动	7威力侦察	9大幅提升闪避率	16完全回复HP
战斗潜能C	8提升救援	22必死的决心	24中距离战斗技术	26精通对人攻击



泛用对战车兵				
20级能力A	HP414/433	射击22.6/20.7	回避8.8/8.8	
20级能力B	HP452/414	射击18.8/20.7	回避8.8/10.7	
20级能力C	HP414/433	射击18.8/18.8	回避12.6/10.7	
战斗潜能A	29提升对甲攻击	31迎击准备	36毒物耐性	38破坏战车
战斗潜能B	30战车之敌	32战车的天敌	34大幅提升对甲攻击	39补充弹药
战斗潜能C	8提升救援	33再增加一发	35给战车双重损伤	37精通对甲攻击

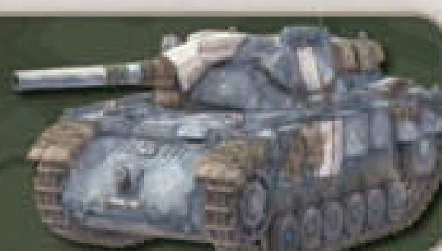


泛用支援兵				
20级能力A	HP198/208	射击34.7/29.0	回避35.7/35.7	
20级能力B	HP217/198	射击25.2/29.0	回避35.7/39.5	
20级能力C	HP198/208	射击25.2/25.2	回避41.4/39.5	
战斗潜能A	40提升防御	42炸药类的处理技能	46大幅提升救援	48连续行动
战斗潜能B	41提升修理	43反击耐性	44大幅提升防御	49没有损伤
战斗潜能C	4无法闪避的射击	36毒物耐性	45大幅提升修理	47精通防御



泛用狙击兵				
20级能力A	HP178/197	射击48.5/44.7	回避8.8/10.7	
20级能力B	HP207/197	射击39.0/48.5	回避8.8/10.7	
20级能力C	HP178/197	射击39.0/48.5	回避10.7/10.7	
战斗潜能A	50提升射击	53后方狙击支援	57要害射击	59鹰眼
战斗潜能B	51确保高处	54击落	55大幅提升射击	39补充弹药
战斗潜能C	52确实闪避	33再增加一发	56贯穿射击	58精通射击

战斗潜能一览



兵科	序号	潜能名称	发动条件及效果
侦察兵潜能1	1	提升闪避率	移动时发动。回避上升
	2	隐密行动	匍匐开始时发动。防御力上升
	3	索敌	发现敌兵时发动。射击上升
	4	无法闪避的射击	攻击开始时发动。攻击不会被回避
侦察兵潜能2	5	夜间技能	在夜间发动。夜间视线范围与白天相同
	6	暗杀技能	攻击没有发现自己的敌人时发动。回避和对人攻击力上升
	7	威力侦察	发现5个敌人以上时发动。回避和对人攻击力上升
	8	提升救援	使用小回复剂时发动。回复量变为2倍（200）
侦察兵潜能3	9	大幅提升闪避率	移动时发动。回避大幅上升
	10	迎击耐性	进入敌方迎击范围时发动。迎击造成的伤害减半
	11	看穿行动	反击开始时发动。反击命中敌人头部
	12	地雷不会引爆	踩到地雷时发动。地雷不会引爆
侦察兵潜能4	13	精通闪避	移动中必发动。回避大幅上升
	14	集中一点	攻击开始时发动。所有子弹集中攻击一点
	15	连续移动	AP为0时一定确率发动。AP回复到全满状态继续移动
	16	完全回复HP	攻击结束时发动。HP回复到全满状态
突击兵潜能1	17	提升对人攻击	移动时发动。对人攻击力上升
	18	掩护射击	蹲下状态开始时发动。射击上升
	19	近距离战斗技术	接近敌方步兵时发动。回避上升
	–	提升救援	使用小回复剂时发动。回复量变为2倍（200）

兵科	序号	潜能名称	发动条件及效果
突击兵潜能2	20	特攻精神	HP只剩一点点时发动。射击和回避上升
	21	发现潜伏者	进入草地时发动。可发现匍匐敌人的距离与侦察兵相同
	22	必死的决心	敌人进入迎击范围时发动。射击和回避上升
	–	无法闪避的射击	攻击开始时发动。攻击不会被回避
突击兵潜能3	23	大幅提升对人攻击	移动时发动。对人攻击力大幅上升
	24	中距离战斗技术	接近敌方单个步兵时发动。射击和对人攻击力上升
	25	无力化攻击	攻击开始时发动。敌人不能反击
	–	地雷不会引爆	踩到地雷时发动。地雷不会引爆
突击兵潜能4	26	精通对人攻击	移动时必发动。对人攻击力大幅上升
	27	起死回生	HP为0时发动。以HP全满状态复活
	28	连续攻击	攻击结束时发动。对相同目标再次发动攻击
	–	完全回复HP	攻击结束时发动。HP回复到全满状态
对战车兵潜能1	29	提升对甲攻击	移动时发动。对甲攻击力上升
	30	战车之敌	接近任意战车时发动。射击上升
	–	提升救援	使用小回复剂时发动。回复量变为2倍（200）
对战车兵潜能2	31	迎击准备	进入敌方迎击范围时发动。回避和防御力上升
	32	战车的天敌	接近任意战车时发动。射击和对甲攻击力上升
	33	再增加一发	攻击结束后发动。回复一发弹药
对战车兵潜能3	34	大幅提升对甲攻击	移动时发动。对甲攻击力大幅上升
	35	给战车双重损伤	攻击开始时发动。对战车车体和履带同时造成伤害
	36	毒物耐性	移动时发动。负面状态无效
对战车兵潜能4	37	精通对甲攻击	移动时必发动。对甲攻击力大幅上升
	38	破坏战车	攻击开始时发动。对敌方战车所有攻击都造成命中弱点时的伤害
	39	补充弹药	攻击结束时发动。弹药补充至最大值
支援兵潜能1	40	提升防御	移动时发动。防御力上升
	41	提升修理	修理战车时发动。回复量1.5倍（1500）
	–	无法闪避的射击	攻击开始时发动。攻击不会被回避
支援兵潜能2	42	炸药类的处理技能	手榴弹攻击开始时发动。对人与对甲攻击力均上升
	43	反击耐性	被敌人反击开始时发动。被反击所受伤害值减少一半
	–	毒物耐性	移动时发动。负面状态无效
支援兵潜能3	44	大幅提升防御	移动时发动。防御大幅上升
	45	大幅提升修理	修理战车时发动。回复量2倍（2000）
	46	大幅提升救援	使用大回复剂时发动。回复量2倍（500）
支援兵潜能4	47	精通防御	移动时必发动。防御大幅上升
	48	连续行动	攻击结束时发动。可以再行动一次
	49	没有损伤	移动时发动。本次行动全身无敌
狙击兵潜能1	50	提升射击	移动时发动。射击上升
	51	确保高处	登上高处时发动。对人攻击力上升
	52	确实闪避	被反击时发动。必定采取回避行动
狙击兵潜能2	53	后方狙击支援	附近没有人时发动。射击和对人攻击力上升
	54	击落	居高临下攻击时发动。回避和对人攻击力上升
	–	再增加一发	攻击结束后发动。回复一发弹药
狙击兵潜能3	55	大幅提升射击	移动时发动。射击大幅上升
	56	贯穿射击	攻击开始时发动。攻击时无视对方防御力
	57	要害射击	攻击开始时发动。对敌方步兵所有攻击都造成命中弱点时的伤害
狙击兵潜能4	58	精通射击	移动时必发动。射击大幅上升
	59	鹰眼	移动时发动。准星放大能力上升至最大
	–	补充弹药	攻击结束时发动。弹药补充至最大值

注：侦察兵有极个别角色在17级潜能4的场合觉醒的却是本表中潜能1的技能，具体请参看前面的全人物图鉴。



个人潜能一览



序号	名称	发动条件及效果
1	爱出风头	发现5个以上敌兵时发动。防御力上升
2	保养不良	攻击开始时发动。无法进行攻击
3	悲观主义	HP一半以下时发动。防御力下降
4	备感压力	在我方回合最后一个行动时发动。射击下降
5	被虐狂	HP一半以下时发动。防御力上升
6	博爱主义者	攻击开始时发动。攻击无效
7	不可思议的身体	攻击结束时发动。HP回复到全满状态
8	不屈不挠	HP只剩一点时发动。射击上升
9	草原长大	在草地上时发动。防御力上升
10	赤手空拳的不安	弹药为0时发动。攻击力下降
11	达尔克斯的羁绊	接近达尔克斯族人时发动。防御力上升
12	达尔克斯人的骄傲	接近达尔克斯族人时发动。射击、对甲攻击力和防御力上升
13	大将之风	附近有大量敌人时发动。回避和防御能力上升
14	大姊作风	与我方突击兵接近时发动。射击和对人攻击力上升
15	呆立不动	受反击时发动。回避能力下降
16	都市之子	在石路上时发动。防御力上升
17	堵塞	攻击开始时发动。弹数减半
18	对战车兵杀手	面对对战车兵时发动。射击和对人攻击力上升
19	关爱的心情	接近亚莉希雅时发动。攻击和防御力上升
20	关怀伙伴	附近有多名同伴时发动。对甲攻击和防御力上升
21	过于自信	HP全满时发动。回避下降
22	害怕对战车兵	面对对战车兵时发动。对人攻击力下降
23	害怕突击兵	面对突击兵时发动。对人攻击力下降
24	害怕侦察兵	面对侦察兵时发动。对人攻击力下降
25	豪放不羁	HP为0时发动。自动复活
26	好胜心	受到迎击时发动。被迎击时伤害减半
27	好战分子	攻击结束后发动。对相同目标再次发动攻击
28	和乐融融	与默契高的同伴接近时发动。射击和攻击力上升
29	和平之歌	接近达尔克斯族人时发动。射击和回避上升
30	花粉症	在草地上行走时发动。HP慢慢减少
31	伙伴意识	接近同兵科队员时发动。回避上升
32	尖端恐惧症	接近尖锐的物体时发动。HP慢慢减少
33	洁癖	在泥地上时发动。射击下降
34	惊慌失措	被敌人迎击时发动。对人攻击力下降
35	精力充沛	HP全满时发动。回避上升
36	狙击兵杀手	面对狙击兵时发动。对人攻击力上升
37	局外人	接近我方突击兵时发动。回避下降
38	开头冲刺	1～3回合中发动。射击上升
39	看心情行事	执行攻击或回复指令时发动。指令无效
40	恐高症	在高处时发动。攻击力下降
41	领导风范	接近同伴时发动。防御力上升
42	慢热者	战斗超过5回合时发动。射击上升
43	虐待狂	攻击开始时发动。对人攻击力上升
44	女武神	HP在一半以下时发动。所有能力上升
45	疲惫不堪	移动时发动。无法行动
46	勤勉	攻击或回复结束时发动。一次行动中可第二次进行攻击或回复
47	人群恐惧症	附近有多个敌人时发动。不能移动
48	容易寂寞	周围没有同伴时发动。回避下降
49	弱肉强食	附近有多名同伴时发动。射击上升
50	沙尘过敏	在沙地上时发动。HP慢慢减少
51	沙漠长大	在沙地上时发动。回避上升
52	擅长调度	弹药为0时发动。弹药回复到最大值
53	少根筋	攻击开始时发动。丢失弹药
54	肾上腺素	AP一半以下时发动。防御力上升
55	蔬菜万岁	在泥地或草地上时发动。攻击力上升
56	死守据点	在据点内发动。回避上升
57	讨厌达尔克斯人	接近达尔克斯族人时发动。防御力下降
58	讨厌帝国人	与帝国兵接近时发动。射击上升
59	讨厌金属	近接金属时发动。HP慢慢减少
60	讨厌劳格	接近劳格时发动。对甲攻击力下降
61	讨厌萝姬	接近萝姬时发动。对人攻击力下降
62	讨厌男性	接近男性时发动。射击下降
63	讨厌女性	接近女性时发动。射击下降
64	讨厌威尔金	接近威尔金时发动。射击下降
65	讨厌亚莉希雅	接近亚莉希雅时发动。回避下降

序号	名称	发动条件及效果
66	讨厌战车	接近战车时发动。对甲攻击力下降
67	体弱多病	AP一半以下时发动。防御力下降
68	铜墙铁壁	蹲下状态时发动。防御力上升
69	突击兵杀手	面对突击兵时发动。射击和对人攻击力上升
70	畏首畏尾	近接敌人时发动。射击下降
71	喜欢大自然	身处大自然时发动。防御力上升
72	喜欢登高	在高处时发动。对人攻击力上升
73	喜欢洞穴	在战壕等狭窄场所时发动。对人攻击力上升
74	喜欢肌肉	接近对战车兵时回避能力上升
75	喜欢金属	接近金属物品时发动。对人攻击力上升
76	喜欢劳格	接近劳格时发动。对甲攻击力上升
77	喜欢萝姬	接近萝姬时发动。对人攻击力上升
78	喜欢男性	与男性接近时发动。射击上升
79	喜欢逆境	受到迎击时发动。对人攻击力上升
80	喜欢女性	与女性接近时发动。射击上升
81	喜欢威尔金	接近威尔金时发动。射击上升
82	喜欢亚莉希雅	接近亚莉希雅时发动。回避上升
83	喜欢以寡敌众	与我方队员接近时射击能力上升
84	喜欢战车	接近战车时发动。射击和对甲攻击力上升
85	喜欢照顾人	与默契高的同伴接近时发动。回避上升
86	乡下长大	在泥地上时发动。射击上升

序号	名称	发动条件及效果
87	幸运儿	被命中头部时发动。受到的弱点伤害变为普通伤害
88	性情急躁	匍匐状态时发动。防御力下降
89	兄妹的羁绊	接近达尔克斯族人时发动。射击和防御能力上升
90	腰痛缠身	蹲下状态时发动。防御力下降
91	要害攻击	攻击开始时发动。命中的子弹均造成击中弱点的伤害值
92	夜盲	在黑夜中发动。射击下降
93	夜视	在黑夜中发动。射击上升
94	一匹狼	接近同伴时发动。回避下降
95	隐身好手	匍匐状态时发动。防御力上升
96	勇猛果敢	附近有多名敌人时发动。射击上升
97	优柔寡断	附近有多个敌人时发动。射击下降
98	幽闭恐惧症	在战壕等狭小的场所时发动。对人攻击力下降
99	运气不佳	攻击开始时发动。不能对敌人造成命中弱点的伤害值
100	长舌	接近默契高的同伴时发动。射击下降
101	蛰居封闭	在据点中发动。防御力下降
102	侦察兵杀手	面对侦察兵时发动。射击和对人攻击力上升
103	支援兵杀手	面对支援兵时发动。对人攻击力上升
104	自然中成长	在石路上时发动。防御力下降
105	自我放弃	HP只剩一点点时发动。射击下降
106	走自己的路	接近同伴时发动。回避上升
107	最后压队	在我方回合最后一个行动时发动。对人攻击力上升



装备资料 第7小队武器格纳库

本作中有丰富的武器和装备，收集全部种类的武器装备也是游戏中一项重要的目标。步兵的防具是随流程在研究开发所花费金钱（DCT）进行开发升级的，购买后为全员自动装备。步兵武器主要通过三种途径获得，研究开发所开发、从敌方王牌手中缴获、公主的特殊奖励，这在系统部分也已经提到过了，数据表格可方便各位查漏补遗。步兵武器可以在第7小队宿舍进行更换。战车的强化基本是在研究开发所进行的，只有极少量零件需要在战场上击破王牌战车后缴获。王牌相关的特殊武器、零件在流程攻略中均会详细说明取得方法。超强机关枪 Ruhm 不在奖杯要求的武器收集之列，是否取得可自行选择。

步兵装备–步枪

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
强化命中										
加利安–1	–	B	350	17	40	∞	5	×	–	初期装备
加利安–2	500	B	350	22	40	∞	5	×	–	第3章开发
加利安–3	2000	B	360	23	45	∞	5	×	–	第5章开发
加利安–4	4500	B	360	24	45	∞	5	×	–	第7章开发
加利安–S1	8000	B	380	25	50	∞	5	×	–	第8章中盘开发
加利安–S2	12500	A	380	26	52	∞	5	×	–	第10章开发
加利安–S3	18000	A	380	27	52	∞	5	×	–	第11章开发
加利安–S10	24500	A	400	27	56	∞	5	×	–	第13章开发
加利安–S11	32000	A	400	29	56	∞	5	×	–	第15章开发
加利安–S12	40500	A	400	31	56	∞	5	×	–	第16章开发
加利安–S20	50000	S	420	40	57	∞	5	×	–	第18章开发
强化火力										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
加利安–A1	8000	B	360	26	51	∞	5	×	–	第8章中盘开发
加利安–A2	12500	B	360	28	53	∞	5	×	–	第10章开发
加利安–A3	18000	B	360	30	53	∞	5	×	–	第11章开发
加利安–A10	24500	B	380	34	57	∞	7	×	–	第13章开发
加利安–A11	32000	B	380	36	58	∞	7	×	–	第15章开发
加利安–A12	40500	B	380	38	58	∞	7	×	–	第16章开发
加利安–A20	50000	B	400	42	60	∞	7	×	–	第18章开发
特殊效果										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
加利安–X1	8000	C	350	20	48	∞	5	×	防御↓	第8章中盘开发
加利安–X2	12500	C	350	21	48	∞	5	×	防御↓	第10章开发
加利安–X3	18000	C	350	22	48	∞	5	×	防御↓	第11章开发
加利安–X10	24500	C	360	25	54	∞	5	×	防御↓	第13章开发
加利安–X11	32000	C	350	26	54	∞	5	×	防御↓	第15章开发
加利安–X12	40500	C	360	27	54	∞	5	×	防御↓	第16章开发
加利安–X20	50000	C	380	35	55	∞	5	×	防御↓	第18章开发


亚莉希雅

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
加利安-1R	–	A	350	32	60	∞	5	×	–	第10～11章公主奖励
加利安-3R	–	A	350	35	62	∞	5	×	–	第12～14章公主奖励
加利安-S1R	–	A	350	37	64	∞	5	×	–	第15章公主奖励
加利安-S10R	–	S	350	40	67	∞	5	×	–	第16～17章公主奖励
加利安-S20R	–	S	350	45	70	∞	5	×	–	第18章公主奖励
ZM Kar 1(g)	–	D	180	36	46	∞	5	×	–	第2章消灭铁壁斯古拉
ZM Kar 2(g)	–	C	180	39	51	∞	5	×	–	第7章消灭赤狮子卡那札
ZM Kar 3(g)	–	C	180	43	54	∞	5	×	–	第10章第1战消灭铁人奥萨瓦特
ZM Kar 4(g)	–	C	200	51	60	∞	5	×	–	第13章消灭常胜希玛 弟
ZM Kar 5(g)	–	B	220	60	65	∞	5	×	–	15章第1战消灭超人奥萨瓦特

步兵装备-手榴弹

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
B型手榴弹M1	–	B	90	250	300	1	1	○	–	初期装备
B型手榴弹M2	300	B	90	275	325	1	1	○	–	第6章开发
B型手榴弹M3	1900	B	90	300	350	1	1	○	–	第10章开发
B型手榴弹M4	5300	B	90	350	375	1	1	○	–	第14章开发
B型手榴弹M5	11100	B	90	400	400	1	1	○	–	第18章开发

步兵装备-机关枪

强化火力

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
马格斯M1	–	C	200	20	40	∞	20	×	–	初期装备
马格斯M2	500	C	200	21	40	∞	20	×	–	第3章开发
马格斯M3	2000	C	200	22	45	∞	20	×	–	第6章开发
马格斯M4	4500	C	200	23	45	∞	20	×	–	第8章开发
马格斯M10	8000	C	200	25	50	∞	20	×	–	第9章开发
马格斯M11	12500	C	200	26	51	∞	20	×	–	第10章中盘开发
马格斯M12	18000	C	200	27	52	∞	20	×	–	第12章开发
马格斯M20	24500	C	200	30	54	∞	20	×	–	第14章开发
马格斯M21	32000	C	200	32	55	∞	20	×	–	第15章中盘开发
马格斯M22	40500	C	200	34	56	∞	20	×	–	第17章开发
马格斯M30	50000	C	200	37	58	∞	20	×	–	第18章中盘开发

特殊效果

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
马杰克斯M1	8000	C	180	20	47	∞	15	×	攻击↓	第9章开发
马杰克斯M2	12500	C	180	21	48	∞	15	×	攻击↓	第10章中盘开发
马杰克斯M3	18000	C	180	22	49	∞	15	×	攻击↓	第12章开发
马杰克斯M10	24500	C	180	25	51	∞	15	×	攻击↓	第14章开发
马杰克斯M11	32000	C	180	26	52	∞	15	×	攻击↓	第15章中盘开发
马杰克斯M12	40500	C	180	27	52	∞	15	×	攻击↓	第17章开发
马杰克斯M20	50000	C	180	30	54	∞	15	×	攻击↓	第18章中盘开发

弹数增加

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
T-MAG 1	12500	C	200	21	49	∞	25	×	–	第10章中盘开发
T-MAG 2	18000	C	200	22	50	∞	25	×	–	第12章开发
T-MAG 10	24500	C	200	22	52	∞	30	×	–	第14章开发
T-MAG 11	32000	C	200	23	53	∞	30	×	–	第15章中盘开发
T-MAG 12	40500	C	200	25	54	∞	30	×	–	第17章开发
T-MAG 20	50000	C	200	25	56	∞	35	×	–	第18章中盘开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
马格斯M1R	–	C	200	28	58	∞	20	×	–	第10～11章公主奖励
马格斯M3R	–	C	200	31	59	∞	20	×	–	第12～14章公主奖励
马格斯M10R	–	C	220	33	60	∞	20	×	–	第15章公主奖励
马格斯M20R	–	B	220	36	61	∞	20	×	–	第16～17章公主奖励
马格斯M30R	–	B	240	40	63	∞	20	×	–	第18章公主奖励
ZM MP 1(g)	–	D	80	31	55	∞	20	×	–	第3章消灭不死身泰勒
ZM MP 2(g)	–	D	80	33	57	∞	20	×	–	第5章消灭诺南可夫少尉
ZM MP 3(g)	–	C	120	35	58	∞	20	×	–	第8章第1战消灭不死身泰勒
ZM MP 4(g)	–	C	120	40	59	∞	20	×	–	第14章消灭常胜希玛 兄
ZM MP 5(g)	–	C	150	45	60	∞	20	×	–	第17章消灭不死身泰勒
Ruhm	–	S	540	35	75	∞	20	×	–	完成追加断章“开火！与塞贝莉雅同在”

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

步兵装备–火焰喷射器

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
通常武器										
FF–1	–	A	90	130	44	∞	1	○	–	初期装备
强化火力										
FF–2	10500	A	90	150	50	∞	1	○	–	第10章开发
FF–3	15400	A	90	200	52	∞	1	○	–	第10章中盘开发
FF–4	21000	A	90	250	52	∞	1	○	–	第12章开发
FF–5	27300	A	90	300	52	∞	1	○	–	第15章开发
FF–6	34300	A	90	350	52	∞	1	○	–	第15章中盘开发
FF–7	41900	A	90	400	52	∞	1	○	–	第17章开发
FF–8	50100	A	90	450	57	∞	1	○	–	第18章中盘开发
特殊效果										
佛古01	10500	A	90	130	46	∞	1	○	HP↓	第10章开发
佛古02	15400	A	90	157	46	∞	1	○	HP↓	第10章中盘开发
佛古03	21000	A	90	185	47	∞	1	○	HP↓	第12章开发
佛古04	27300	A	90	212	47	∞	1	○	HP↓	第14章开发
佛古05	34300	A	90	240	49	∞	1	○	HP↓	第15章中盘开发
佛古06	41900	A	90	267	49	∞	1	○	HP↓	第17章开发
佛古07	50100	A	90	350	54	∞	1	○	HP↓	第18章中盘开发
特殊入手										
VB FW 1(g)	–	A	90	380	60	∞	1	○	–	第11章消灭诺南可夫中尉
VB FW 2(g)	–	A	90	500	70	∞	1	○	–	断章"没有武器的战斗"消灭双面刃凯切



步兵装备–防具

名称	价格	防御	特殊	取得方法
战斗服				
战斗服BD–1	–	0	–	初期装备
战斗服BD–2	500	1	–	第3章开发
战斗服BD–3	1400	2	–	第5章开发
战斗服BD–4	2500	3	–	第7章开发
战斗服BD–5	4400	4	–	第8章中盘开发
战斗服BD–6	4500	5	–	第10章开发
战斗服BD–7	5800	6	–	第11章开发
战斗服BD–8	7000	7	–	第13章开发
战斗服BD–9	8100	8	–	第15章开发
战斗服BD–10	9500	9	–	第16章开发
战斗服BD–F	10300	10	–	第18章开发

名称	价格	防御	特殊	取得方法
装甲服				
装甲服AD–1	–	0	对榴弹效果	初期装备
装甲服AD–2	900	1	对榴弹效果	第3章开发
装甲服AD–3	2000	2	对榴弹效果	第5章开发
装甲服AD–4	2900	3	对榴弹效果	第7章开发
装甲服AD–5	4100	5	对榴弹效果	第8章中盘开发
装甲服AD–6	5400	6	对榴弹效果	第10章开发
装甲服AD–7	6400	7	对榴弹效果	第11章开发
装甲服AD–8	7600	9	对榴弹效果	第13章开发
装甲服AD–9	9000	10	对榴弹效果	第15章开发
装甲服AD–10	10100	11	对榴弹效果	第16章开发
装甲服AD–F	11900	13	对榴弹效果	第18章开发

步兵装备–对战车枪

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
强化火力										
兰卡M1	–	C	600	120	850	3	1	×	–	初期装备
兰卡M2	700	C	600	125	900	3	1	×	–	第3章开发
兰卡M3	2450	C	600	130	950	3	1	×	–	第6章开发
兰卡M4	5110	C	600	150	1000	3	1	×	–	第8章开发
提马M01	8600	C	600	150	1100	3	1	×	–	第9章开发
提马M02	12900	C	600	150	1100	3	1	×	–	第11章开发
提马M03	17900	C	600	160	1200	3	1	×	–	第13章开发
提马M10	23700	C	600	190	1300	3	1	×	–	第15章开发
提马M11	30200	C	600	195	1350	3	1	×	–	第16章开发
提马M12	37300	C	600	195	1400	3	1	×	–	第18章开发
提马M20	45200	C	600	225	1500	3	1	×	–	第18章终盘开发
强化榴弹										
兰卡SH M1	12900	B	200	320	300	3	1	○	–	第11章开发
兰卡SH M2	17900	B	200	340	325	3	1	○	–	第13章开发
兰卡SH M10	23700	B	200	375	350	3	1	○	–	第15章开发
兰卡SH M11	30200	B	200	410	375	3	1	○	–	第16章开发
兰卡SH M12	37300	B	200	450	400	3	1	○	–	第18章开发
兰卡SH M20	45200	B	200	500	450	3	1	○	–	第18章终盘开发



特殊入手										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
兰卡M1R	–	C	620	150	1000	3	1	×	–	第10～11章公主奖励
兰卡M3R	–	B	620	200	1150	3	1	×	–	第12～14章公主奖励
提马M01R	–	B	620	225	1300	3	1	×	–	第15章公主奖励
提马M10R	–	B	620	250	1450	3	1	×	–	第16～17章公主奖励
提马M20R	–	B	650	300	1600	3	1	×	–	第18章公主奖励

步兵装备-狙击步枪

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
强化命中										
GSR-1	–	B	1000	70	50	3	1	×	–	初期装备
GSR-2	500	B	1000	75	55	3	1	×	–	第3章开发
GSR-3	2000	B	1100	80	65	3	1	×	–	第5章开发
GSR-4	4500	B	1100	85	65	3	1	×	–	第7章开发
GSR-10	8000	A	1200	90	70	3	1	×	–	第9章开发
GSR-11	12500	A	1200	95	72	3	1	×	–	第10章中盘开发
GSR-12	18000	A	1200	100	74	3	1	×	–	第12章开发
GSR-20	24500	S	1500	110	79	3	1	×	–	第14章开发
GSR-21	32000	S	1500	115	81	3	1	×	–	第15章中盘开发
GSR-22	40500	S	1500	120	83	3	1	×	–	第17章开发
GSR-30	50000	S	1800	130	86	3	1	×	–	第18章中盘开发
强化火力										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
卜龙迪M1	8000	B	1000	100	72	3	1	×	–	第9章开发
卜龙迪M2	12500	B	1000	105	75	3	1	×	–	第10章中盘开发
卜龙迪M3	18000	B	1000	110	78	3	1	×	–	第12章开发
卜龙迪M10	24500	B	1200	130	85	3	1	×	–	第14章开发
卜龙迪M11	32000	B	1200	135	88	3	1	×	–	第15章中盘开发
卜龙迪M12	40500	B	1200	140	91	3	1	×	–	第17章开发
卜龙迪M20	50000	A	1500	160	95	3	1	×	–	第18章中盘开发
特殊效果										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
卜龙迪M101X	8000	B	700	80	60	3	1	×	命中↓	第9章开发
卜龙迪M102X	12500	B	700	82	62	3	1	×	命中↓	第10章中盘开发
卜龙迪M103X	18000	B	700	85	64	3	1	×	命中↓	第12章开发
卜龙迪M110X	24500	B	1000	95	69	3	1	×	命中↓	第14章开发
卜龙迪M111X	32000	B	1000	99	71	3	1	×	命中↓	第15章中盘开发
卜龙迪M112X	40500	B	1000	102	73	3	1	×	命中↓	第17章开发
卜龙迪M120X	50000	B	1200	115	76	3	1	×	命中↓	第18章中盘开发
特殊入手										
名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
GSR-1R		B	1250	135	92	3	1	×	–	第10～11章公主奖励
GSR-3R		A	1500	140	94	3	1	×	–	第12～14章公主奖励
GSR-10R		A	1500	145	96	3	1	×	–	第15章公主奖励
GSR-20R		S	1800	150	98	3	1	×	–	第16～17章公主奖励
GSR-30R		S	1800	170	100	3	1	×	–	第18章公主奖励
ZM SG 1(g)	–	C	450	152	55	3	1	×	–	第6章消灭砂漠玛鲁亚
ZM SG 2(g)	–	C	500	155	70	3	1	×	–	第8章第2战消灭狩师赛特利特
ZM SG 3(g)	–	C	500	158	75	3	1	×	–	第10章第2战消灭凶兽塔拜斯拉
ZM SG 4(g)	–	C	700	161	86	3	1	×	–	第12章消灭猎人的马西塔
ZM SG 5(g)	–	C	780	183	91	3	1	×	–	第16章消灭不动的匈塔



艾雷诺雅

战车强化-小白花号

◆强化车体

名称	价格	效果	取得方法
保护炮身	1500	射程+200	第3章开发
硬穿甲弹	4200	对人+60、对甲+200	第4章开发
改良榴弹	7700	对人+120、对甲+50、爆风+10	第6章开发
强化机枪	11700	对人+13、对甲+9	第8章中盘开发
强化炮身	16300	射程+200	第10章开发
重战车机枪	21300	对人+12、对甲+7	第10章中盘开发
强化穿甲弹	26800	对人+60、对甲+200	第15章开发
强爆裂榴弹	32600	对人+130、对甲+50、爆风+20	第15章中盘开发
拉古耐特弹	38800	对人+60、对甲+300	第17章开发
大型强化炮身	45300	射程+100	第18章中盘开发

名称	价格	效果	取得方法
追加装甲	1700	车体HP+300、履带HP+200 履带防御力+50	第4章开发
铆钉接合	7100	车体HP+100	第8章开发
强化车体	13800	车体HP+300、履带HP+200 履带防御力+50、AP+100	第11章开发
点焊接接合	21400	车体HP+100	第14章开发
全面焊接接合	29600	车体HP+100	第16章开发
装甲追加车体	34000	车体HP+300、履带HP+200 履带防御力+50	第18章中盘开发
前面装甲	1200	车体防御力+30	第3章开发
滚轧钢材	3300	车体防御力+20	第4章开发
炮塔追加装甲	8600	车体防御力+30	第8章开发
表面特殊钢装甲	11800	车体防御力+20	第10章开发
拉古耐特钢材	19100	车体防御力+20	第15章中盘开发
硬化拉古耐特钢	27200	车体防御力+25	第16章开发
炮身追加装甲	31600	车体防御力+30	第18章中盘开发

◆补强底盘与弱点

名称	价格	效果	格数	取得方法
备用履带	1000	履带HP+50	1×1	第3章开发
备用诱导轮	2900	履带HP+75	1×2	第8章开发
备用履带一式	9200	履带HP+125	1×3	第12章开发
备用驱动零件	12000	履带HP+225	2×3	第15章中盘开发
改良撞针	–	履带HP+125	3×3	第12章消灭布鲁尔铁犬
弹簧片式	1000	履带防御力+10	1×1	第5章开发
线圈式	2500	履带防御力+15	2×1	第6章开发
强化弹簧片	4300	履带防御力+25	3×1	第8章开发
强化线圈	6000	履带防御力+35	4×1	第9章开发
特殊弹簧钢片	8000	履带防御力+45	2×2	第11章开发
双重线圈	10000	履带防御力+70	3×2	第14章开发
扭力杆	12000	履带防御力+100	3×2	第16章开发
强扭力杆	15000	履带防御力+150	4×2	第18章开发
硬散热板	1000	弱点耐性+50	1×1	第3章开发
钢铁散热板	2900	弱点耐性+70	2×1	第6章开发
硬钢铁散热板	5200	弱点耐性+130	3×1	第8章中盘开发
特殊钢铁散热板	8000	弱点耐性+200	2×2	第10章中盘开发
强化特殊钢散热板	11200	弱点耐性+300	3×2	第15章中盘开发
拉古耐特散热板	14700	弱点耐性+450	3×3	第18章中盘开发

◆辅助攻击

名称	价格	效果	格数	取得方法
防弹护目镜	1000	射击+5	1×1	第3章开发
潜望镜	2900	射击+7	2×1	第7章开发
单眼测距仪	5200	射击+12	2×2	第10章开发
回旋回潜望镜	8000	射击+16	3×2	第11章开发
立体测距仪	11200	射击+25	4×2	第18章中盘开发
弹道计算仪	–	射击+28	4×1	第15章第1战消灭清扫员马塔
追加弹匣	1000	弹数+1	1×2	第5章开发
背面追加弹匣	2000	弹数+1	1×3	第9章开发
炮背面追加弹匣	4000	弹数+2	2×3	第15章开发

战车强化-白车轴草号

◆强化车体

名称	价格	效果	取得方法
铆钉接合	10000	车体HP+100	第11章开发
点焊接接合	26400	车体HP+100	第15章中盘开发
全面焊接接合	36000	车体HP+100	第18章中盘开发
滚轧钢材	7500	车体防御力+20	第11章开发
特殊钢装甲	18500	车体防御力+20	第15章中盘开发
拉古耐特钢材	31300	车体防御力+30	第18章终盘开发

◆强化火力

名称	价格	效果	取得方法
硬穿甲弹	12000	对人+40、对甲+150	第11章开发
改良榴弹	17000	对人+110、对甲+50、爆风+10	第15章开发
强化机枪	20800	对人+13、对甲+6	第16章开发
强化穿甲弹	24000	对人+40、对甲+250	第18章开发
强爆裂榴弹	26900	对人+80、对甲+50、爆风+10	第18章终盘开发
弹链	8300	对人+5、对甲+2	第14章开发
自动装弹机	19100	对人+10、对甲+2	第18章终盘开发
强火焰喷射器	9000	对人+150、对甲+5	第14章开发
高热火焰喷射器	18000	对人+110、对甲+5	第18章中盘开发

◆补强底盘与弱点

名称	价格	效果	格数	取得方法
备用履带	3500	履带HP+150	1×3	第14章开发
备用诱导轮	7000	履带HP+300	1×4	第17章开发
弹簧片式	3500	履带防御力+25	2×1	第11章开发
强化弹簧片	10000	履带防御力+65	3×1	第16章开发
特殊钢弹簧片	20000	履带防御力+100	3×2	第18章开发
钢铁散热板	6000	弱点耐性+300	2×2	第15章中盘开发
特殊钢散热板	20000	弱点耐性+550	2×2	第15章中盘开发

◆辅助攻击

名称	价格	效果	格数	取得方法
潜望镜	6000	射击+5	1×1	第15章中盘开发
单眼测距仪	18000	射击+10	2×1	第18章
弹道计算仪	–	射击+15	3×1	断章“盛开在战场的花朵”消灭轰牛托伏尔达
追加弹匣	3000	弹数+1	1×3	第15章开发
底部追加弹匣	6000	弹数+1	1×2	第17章开发





全S攻略 加利亚战线记

首先要说明一下，本攻略不仅是以一周目全S级评价为目标制作的，同时，还要在一周目尽量多地完成收集要素，包括击破所有的“王牌”。而且，还对一周目的极限回合数进行了研究。二周目因继承全部等级、武器和能力，部分关卡的成绩还可提高，二周目的极限回合数打法也会一并奉上。一周目攻略不刻意练级，所有游击战斗仅完成两个难度各一次S级评价；二周目攻略默认为等级、能力、开发等数据全满状态，没有特别说明的情况，均装备最强武器。

友情提示：若您之前没有接触过本作，在一周目的游戏中完全按照此攻略的步骤进行，很可能丧失不少的乐趣。





一周目备忘录



想挑战一周目全S的朋友，请注意一下升级和习得能力的时机。

1. 第3章时将支援兵升至3级，习得命令“全力防御”。

2. 至第8章时的各兵科等级参考：侦察猎兵11级，突击兵5级，对战车兵8级，支援兵6级，狙击兵5级。

3. 第9章时将对战车兵升至8级，习得命令“全力破坏”。

4. 在第9和第10章要用S/L的方法在阵亡者公墓刷出命令“潜在能力觉醒”，剩余经验值都用来升级侦察兵。

5. 第10章第2场战斗时将侦察猎兵升至17级，习得第4种兵科潜能。

6. 第14章时将狙击兵升至15级，以习得命令“贯穿射击”。

7. 第15章时完成所有断章战斗，开启女主角全部潜能。

序章 开战 OUTBREAK



布鲁尔遭遇战

敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国侦察兵
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵



胜利条件	消灭所有敌方单位
败北条件	威尔金死亡/亚莉希雅死亡/经过20回合
目标回合	S级1回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

非常简单教学关卡，第一次玩时建议留意一下教学内容。游戏初期，手中的步枪命中率低，攻击时要靠近敌人并瞄着头部。

◆一周目攻略

准备：我方队员位置固定，CP固定为3点，无须准备。

1-1：移动我方任意一名队员，靠近3号侦察兵后举枪攻击其头部，便可将其消灭；

1-2：用同样方法移动同一名队员两次，干掉另外两个敌人即可。

第1章 布鲁尔防卫战 DEFENSE OF BRUHL



布鲁尔防卫战



敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国侦察兵(领队)/蹲下
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵
4 帝国侦察兵
5 帝国侦察兵/蹲下
6 帝国侦察兵

胜利条件	敌方领队击破/威尔金到达目标地点
败北条件	威尔金死亡/亚莉希雅死亡/经过20回合
目标回合	S级1回合/一周目2回合/二周目2回合



敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国战车
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵
4 帝国侦察兵
5 帝国侦察兵

战前简报

这一场战斗分为两个阶段，第一阶段要击杀敌方的一名领队，第二阶段敌方出动战车。由于我方兵科限制，所以就算二周目也无法与之对抗，男主角走到地图上标注的特定位置就算过关，整体来说十分简单。但要注意男主角移动的路线，以免被战车的迎击火力击毙。

◆一周目攻略

准备：我方队员位置固定，CP固定3点，无须准备。

1-1：女主角向北移动，不必管路上的普通侦探兵，用手榴弹秒杀蹲在沙包后的敌方领队就行了。

2-1：在敌方战车出动后，男主角由战车后侧绕行，并直冲东南角指定位置即可过关。

第2章 布鲁尔撤退战 RETREAT FROM BRUHL



布鲁尔撤退战



敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国侦察兵/蹲下
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵(领队)
4 帝国突击兵
5 帝国战车
6 帝国侦察兵/蹲下
7 帝国突击兵
8 铁壁斯古拉(帝国侦察兵)
9 帝国侦察兵(领队)
10 帝国侦察兵

胜利条件	击破敌方战车
败北条件	布鲁尔的正门遭到破坏/威尔金死亡/亚莉希雅死亡/经过20回合
目标回合	S级3回合/一周目3回合/二周目3回合

战前简报

这一关同样分为两个阶段。一开始由女主角和两个警卫队员守门，城门HP为2100点，战车每次对其伤害为500点，步兵的手榴弹为95点，撑到第三回合我方战车出现是绝对没问题的，女主角不要去和敌方突击兵杠正面。我方战车出现后，要注意在一个回合内干掉敌方王牌和战车。这名王牌的位置比较隐蔽，在一周目很容易遗漏。

◆一周目攻略

准备：我方队员位置固定，CP固定为4点，无须准备。

1-1：所有队员都不行动，直接结束本回合。敌方行动时，战车只会攻击城门，而部分敌人会冲上来送死。

2-1：我方同样不行动，直接结束回合。敌方的反应与上一回合差不多。

3-1：我方战车出现后先撞毁前方的木栅栏，再将左侧的9号侦察兵击毙。

3-2：移动女主角两次，去东北角右找王牌**铁壁斯古拉**，用手榴弹干掉他，过关后可以得到敌方步枪ZM Kar 1(g)一把。

3-3：移动我方战车至敌方战车身后，攻击其弱点两次，结束战斗。

第3章 瓦杰尔市区战 VASEL URBAN WARFARE



瓦杰尔市街战



敌军作战单位

1 帝国战车	10 帝国战车(领队)
2 帝国突击兵	11 帝国侦察兵
3 帝国突击兵(领队)	12 帝国侦察兵
4 帝国支援兵/蹲下	13 帝国侦察兵(领队)
5 帝国突击兵	14 帝国突击兵
6 帝国侦察兵	15 不死身泰勒(突击兵)/匍匐
7 帝国突击兵(领队)	16 帝国侦察兵/蹲下
8 帝国突击兵	17 帝国侦察兵
9 帝国侦察兵	18 帝国侦察兵/匍匐

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/威尔金死亡/经过20回合
目标回合	S级1回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

本关开始“训练开发”部分开放，一定要将支援兵升至3级以习得命令“全力防御”，其余兵科升级以侦察兵为主。敌方主据点附近的敌人相对比较密集，但依然可以利用命令强行突破。至于躲在草丛里的王牌防御力非常高，一定要先把他炸成站立状态再将其消灭。

◆一周目攻略

准备：首轮CP固定为9点，左侧至少配置一名侦察兵，其余兵科配置随意。

1-1：我方战车向前移动，向右前方第二块草地中间位置发射榴弹，可将隐蔽在草丛内的**不死身泰勒**炸出。

1-2：移动右侧的侦察兵或突击兵至不死身泰勒附近，用手榴弹将其灭杀，过关后可获得敌方机关枪ZM MP 1(g)一把。

1-3：对左侧侦察兵使用命令“全力防御”，之后不管敌方火力直冲敌方主据点。

1-4：敌方主据点内有两个突击兵，接近后行动两次攻击敌人头部便可将敌人清除，之后占领主据点便可过关。

第4章 「春岚」作战 OPERATION SPRING STORM



瓦杰尔桥夺回战



敌军作战单位

1 帝国侦察兵/蹲下	11 帝国对战车兵
2 帝国突击兵/蹲下	12 帝国战车
3 帝国战车	13 帝国突击兵
4 帝国侦察兵/蹲下	14 帝国战车(领队)
5 帝国战车(领队)	15 帝国侦察兵(领队)
6 帝国狙击兵	16 帝国侦察兵
7 帝国对战车兵	17 帝国侦察兵/增援
8 帝国侦察兵/蹲下	18 帝国突击兵/增援
9 帝国突击兵(领队)	19 帝国突击兵/增援
10 帝国战车	20 帝国对战车兵/增援

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/威尔金死亡/经过10回合
目标回合	S级2回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

本章一开始，“训练开发”中又多出了“城前大道”和“阵亡者公墓”选项。此后注意每场战斗后都要来见记者，以开启表现突出的队员的第二段人物介绍，开启后就可以换上其他队员了。另外，占领敌方据点是最快捷的出现人物介绍的方式，因此这项工作尽量不要让我方的领队角色去完成。本章战斗的场地虽然比较大，但如果只以占据敌方主据点为目标，无视敌人的存在，那么还是可以很快完成任务的。只是因为一周目时我方能力还不够强大，所以要注意回复。

◆一周目攻略

准备：配置领队角色令使CP达到7点以上，且至少配置一名侦察兵。

1-1：对我方侦察兵使用“全力防御”，之后尽量走近路接近西北角的敌方据点。

1-2：第二次行动离主据点较近时使用回复剂，可抵消一路上的体力损失，之后存档以防万一。

1-3：敌方主据点内有一个突击兵、一个侦察兵，两人均处于蹲下状态。用手榴弹炸突击兵，再将其射杀。

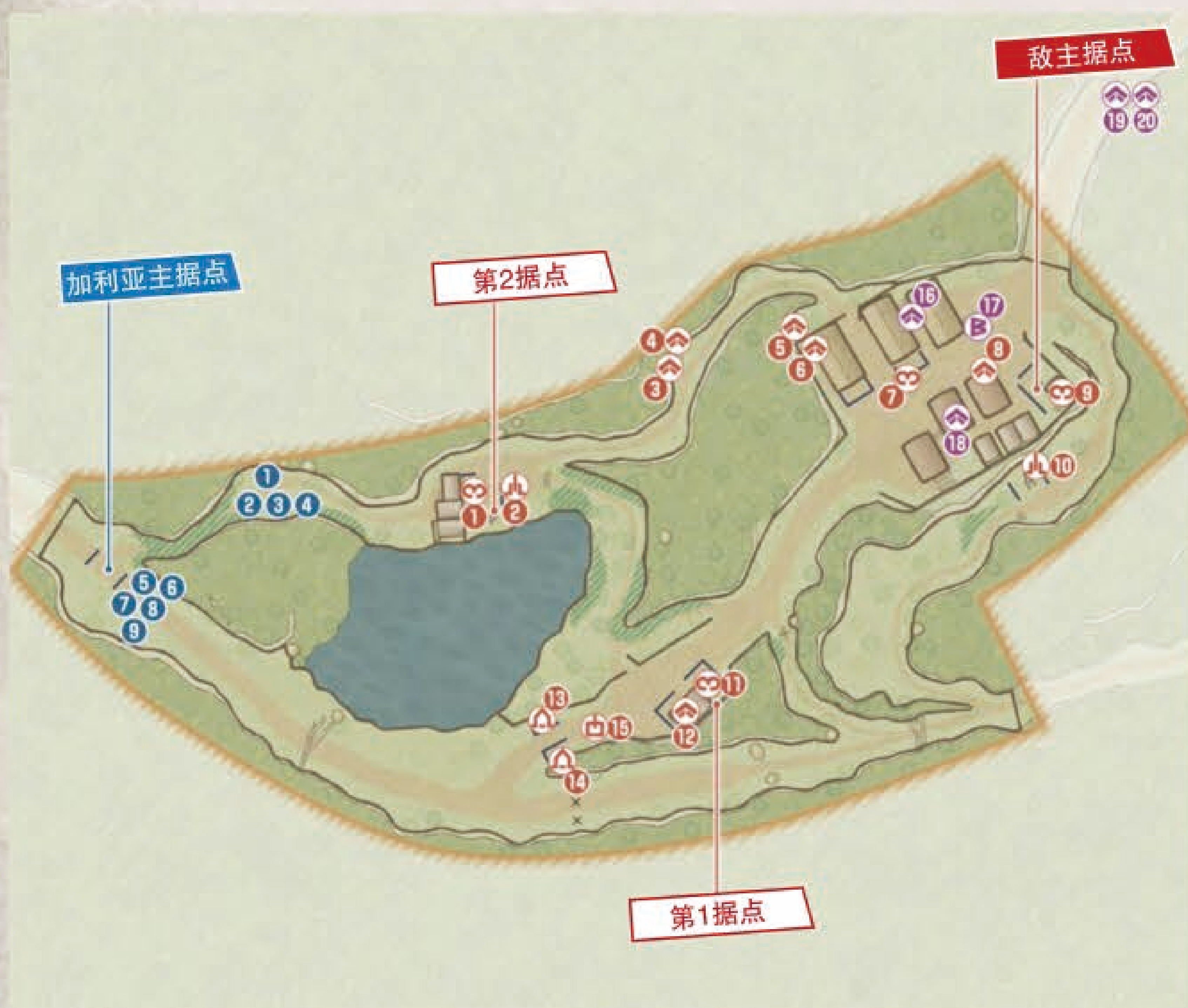
1-4：在敌方主据点旗杆下攻击侦察兵，需要攻击两次才能将其击杀，之后占领主据点即可。

第5章 克罗邓森林之战

BATTLE OF KLODEN FOREST



克罗邓森林之战



敌军作战单位

1 帝国侦察兵(领队)	11 帝国侦察兵(领队)/蹲下
2 帝国对战车炮	12 帝国突击兵
3 帝国突击兵	13 帝国对战车兵
4 帝国突击兵(领队)	14 帝国对战车兵
5 帝国突击兵	15 帝国中战车(领队)
6 诺南可夫少尉(突击兵)	16 帝国突击兵(亲卫队)/增援
7 帝国侦察兵/蹲下	17 狼式(BOSS)/增援
8 帝国突击兵	18 帝国突击兵(亲卫队)/增援
9 帝国侦察兵(领队)/蹲下	19 帝国突击兵(亲卫队)/增援
10 帝国对战车炮	20 帝国突击兵(亲卫队)/增援

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/威尔金死亡/经过20回合
目标回合	S级4回合/一周目2回合/二周目1回合

战前简报

本章战斗在一周目有一定难度，敌方有BOSS战车和多名突击兵守卫主据点，用侦察兵正面猛冲基本行不通。而且本关的王牌也是突击兵，用侦察兵比较难对付。而想要减少回合数，使用侦察兵的战术大方向不变，除了时常存档，另外还会用到十分巧妙的身后偷袭，这样就可以无视战车的存在了。



◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，在上方最右侧配置两名侦察兵。

1-1：对最右侧的侦察兵A使用“全力防御”，向东前进时注意避开地雷。

1-2：在遇到两个突击兵时，攻击4号突击兵头部将其射杀，此处可能需要S/L。

1-3：在接近基地侧面的铁门时，注意右侧的5号突击兵，在进入他视线前可将其射杀。

1-4：敌方增援出现后，过房子右转，在右侧房子和铁丝网之间找到**诺南可夫少尉**，他的回避率很高，用S/L将其射杀，过关后可以得到敌方机关枪ZM MP 2(g)一把。

1-5：如果此时侦察兵A体力过少，可考虑回复一次，躲在墙后不要探出头。

1-6：移动侦察兵B，在身后将3号突击兵消灭，到达侧门处时躲在原本5号突击兵所在角落，这样做是为了不让敌人冲到门口拦截侦察兵B。此后结束本回合。

2-1：侦察兵B由侧门进入，不要向敌战车方向移动，而是走正门的右侧，在房子和铁丝网间有两堆木头，侦察兵B用手榴弹炸掉木头。

2-2：对侦察兵A使用“全力防御”，然后从清除了木头后出现的通道接近敌方主据点。主据点内有四个敌人，左侧两个背对我方，因此不会迎击。

2-3：侦察兵A贴着左侧的墙壁射杀一名普通突击兵，身体不要探出墙壁，不然会受到敌方战车的猛烈攻击。

2-4：用手榴弹炸飞右侧蹲着的9号侦察兵，再补一枪将其消灭。

2-5：进入敌方主据点内，此处是战车的迎击死角，由身后将两个突击兵爆头再占领主据点即可。

◆二周目攻略

准备：配置领队角色令首轮CP达到8点以上，在左侧配置一名有“连续移动”潜能的侦察兵。

1-1：对左侧侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力防御”、“戒备进军”后存档。

1-2：避开地雷，直冲敌方基地，但两次行动中至少要发动一次“连续移动”，才能到达敌方主据点前。

1-3：实行三次攻击将主据点内的三个敌人消灭，之后占领主据点即可。

第6章 沙漠遭遇战 ENCOUNTER IN THE DESERT



巴里亚斯沙漠之战



敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国战车
2 沙尘玛鲁亚(狙击兵)
3 帝国突击兵(领队)/蹲下
4 帝国战车
5 帝国突击兵/蹲下
6 突击兵击兵(领队)/蹲下
7 帝国战车
8 帝国突击兵
9 帝国对战车兵
10 帝国狙击兵/蹲下
11 帝国狙击兵
12 帝国突击兵(领队)
13 帝国突击兵/蹲下
14 帝国对战车兵(领队)/蹲下
15 帝国对战车兵
16 帝国突击兵
17 帝国侦察兵(领队)
18 帝国对战车兵
19 帝国突击兵
20 帝国侦察兵
21 帝国狙击兵/增援
22 帝国突击兵/增援

条件	内容
胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/威尔金死亡/经过20回合
目标回合	S级3回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

如果一周目想在这一关消灭王牌，那么一般打法都是2回合结束战斗。因为本关一开始有10点CP，使用侦察兵从起点到达主据点和王牌士兵处，都至少需要走5步，而且要走两点间的直线，不然AP很可能不够用。也就是说这关需要两个侦察兵分别向两个方向行动。但在不增加防御力的情况下，至少有一个侦察兵无法突破火力网，在中途就会被击倒。如果使用命令增加防御力，又会出现一人无法移动到位的情况。不过只要利用特定角色的个人潜能，还是有可能实现一周目1回合过关的。二周目不必去杀王牌，1回合过关完全没有难度可言。

◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，在3号和4号位配置两名侦察兵，左侧必须是个人潜能全部出现的艾嘉。

1-1：艾嘉向右斜向移动，AP一半以下时必须发动个人潜能"肾上脉素"，AP用尽时回复体力并存档。

1-2：向前移动一点后会起风沙，向主据点军旗方向前进途中必须发动"肾上脉素"，同样进行回复并存档。

1-3：发动"肾上脉素"后进入敌方主据点，用手榴弹攻击主据点内的3号突击兵，之后存档。

1-4：另一名侦察兵向东北角移动，因为路上的敌人都攻击过艾嘉，所以脸的朝向改变了，侦察兵不会受到致命打击，但也要注意回复体力。

1-5：第二次移动时将战壕中的8号突击兵干掉，他的攻击比较有威胁。

1-6：第四次移动到断墙右侧时向主据点内的突击兵开枪，目的是让他转向，这样他就会背对艾嘉。

1-7：第五次移动可以在断墙背面找到**沙尘玛鲁亚**，将其消灭可以在过关后得到敌方狙击枪ZM SG 1(g)一把。

1-8：艾嘉干掉突击兵，移动两次后便可占据敌方主据点。

第7章 决战巴里亚斯 BATTLE OF BARIOUS



沙漠中的麦斯米兰战



敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 沙鼠式(BOSS)	8 帝国对战车兵(亲卫队)/增援
2 帝国对战车兵	9 帝国侦察兵(亲卫队)/增援
3 帝国突击兵	10 赤狮子卡那札（侦察兵）/增援
4 帝国侦察兵	11 帝国突击兵(亲卫队)/增援
5 帝国突击兵	12 塞贝莉雅(BOSS)
6 帝国狙击兵	13 帝国侦察兵(亲卫队)/增援
7 帝国突击兵(亲卫队)/增援	

条件	内容
胜利条件	击破敌方巨大战车
败北条件	加利亚的主据点遭到破坏/威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级9回合内/一周目9回合/二周目4回合

战前简报

这是一周目第一个真正有难度的关卡，如果有玩家被卡，一般也是在这一关。但只要熟悉这一战的流程，合理安排兵力和移动,那就会简单许多。首先要了解，巨大战车的击破方法是先清除战车周边的6门机关炮，当BOSS走到特定位置使用主炮攻击断墙后，它的三个弱点就会开启，打掉一个弱点后，另外的弱点会缩回去。玩家还要再制造两座断墙，让BOSS再次露出弱点。再打掉两个弱点后，敌方女武神的增援部队会从东北角出现，女武神几乎刀枪不入，且射程极远，对我方步兵可一击必杀，但她对我方战车并不会造成伤害，因此，战车的掩体作用要充分发挥。由于巨大战车的移动方式是固定的，因此一周目最少也要9回合才能通过这一关。注意我方战车不要在巨大战车的行进路线上挡着，这样会浪费回合数。二周目可以利用特殊武器的特殊性能，将回合数缩减到4回合。

◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，在上方配置和左侧据点内一共配置三四名对战车兵，一名支援兵，下方配置突击兵和侦察兵。

1-1：突击兵将南面的6号狙击手击毙，面朝有敌方多名步兵的山路，形成迎击之势。

1-2：另一名突击兵调整面朝方向，两名突击兵形成交叉的迎击火力。

1-3：我方战车的一次攻击加上对战车兵再攻击一次，或对战车兵攻击三次，可消灭一门机关炮。但注意每次攻击前要存档，以免射歪。第一回合干掉一两门即可。

2-1：第二和第三回合，消灭敌方剩余步兵后，并出动战车和对战车兵，清光所有机关炮。

2-2：第二和第三回合，侦察兵向我方第二个据点方向移动，分两次用手榴弹将第二据点上方和右侧的两堵断墙炸倒，之后躲在我方主据点内。

4-1：巨大战车攻击断墙后露出破绽，三名对战车兵由左、右、后三面的楼梯爬上巨大战车，把三个弱点的HP都削减到较低水平后，再摧毁右侧弱点。

6-1：巨大战车第二次露出弱点时，除一名对战车兵外，所有步兵移动至地图最左侧中上部的一座直角断墙的背面。

6-2：打掉左侧弱点后，敌方女武神的援军出现，援军中有敌方王牌**赤狮子卡那札**。

7-1：第七和第八两个回合要保证我方战车不死，可用支援兵回复，但要注意用战车挡住女武神的射击线路。

7-2：第七和第八回合中用战车清除女武神以外的敌方援军，包括**赤狮子卡那札**，这样过关后就能取得敌方步枪ZM Kar 2(g)一把。

9-1：第九回合，巨大战车的弱点终于又露出来了，躲在墙后的对战车兵出动，打掉BOSS后方的弱点。

9-2：之后用战车和对战车兵随意攻击BOSS本体都可以造成一定伤害，攻击十来次便可将巨大战车击破。



◆二周目攻略

准备：配置全部领队角色，配置四名对战车兵，其中一名拥有"精通对甲攻击"的对战车兵装备榴弹炮兰卡SH M20。

1-1：二周目我方能力与装备都强了数倍，清除步兵和机关炮都非常轻松。

4-1：巨大战车第一次露出弱点后，给装有榴弹炮的对战车兵使用命令"贯穿射击"，每次攻击前存档，每次攻击前均需发动"精通对甲攻击"。

4-2：由侧面楼梯爬上巨大战车，向三个弱点的中间位置发射榴弹，三次攻击可将三个弱点同时打爆。榴弹的攻击点比较微妙，建议每次攻击后另存一个档，确认一下是否三个弱点都被命中了。

4-3：三个弱点同时摧毁后女武神出现，但此时依然为我方行动，集中火力，只用4回合就能将巨大战车击破。

●特别攻略：击倒敌方女武神

特别准备：除照一般攻略配置兵科外，需专门配置一名具有潜能"精通对人攻击"的突击兵，并装备火焰喷射器 VB FW 2（g）。

特别行动：女武神出现并靠近后，突击兵先躲在掩体或战车后避免不必要的损伤，之后使用命令"无效化攻击"、"要害攻击"和"贯穿射击"，经常 S/L，以发动增加攻击力的潜在能力。靠近女武神后用火焰喷射器攻击，可以看到原本应该无敌的女武神体力有所损伤。因为"无效化攻击"的效果，女武神并不会反击，突击兵十分安全。十来次攻击后，女武神被烧死，但对游戏进程并无影响。

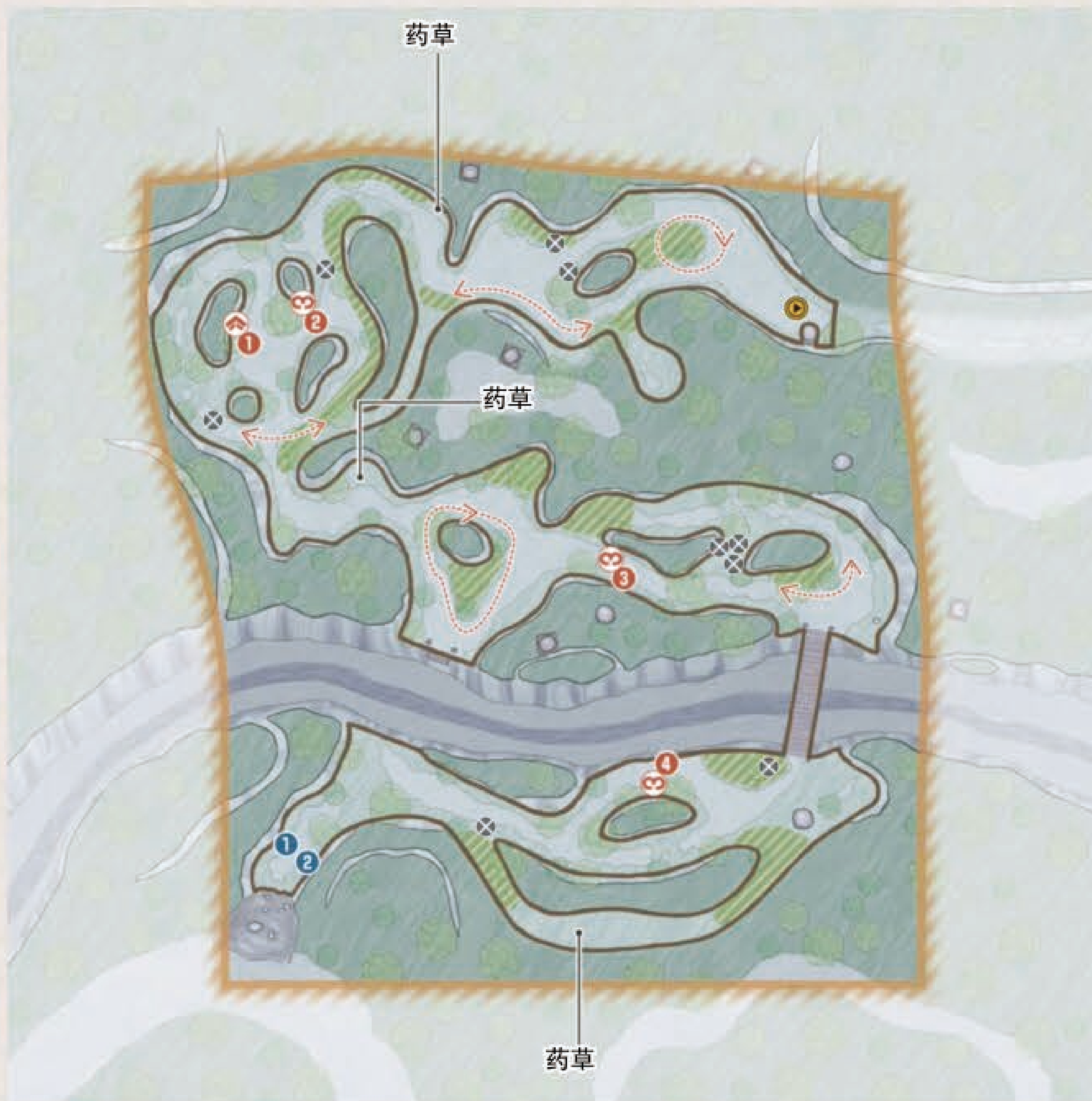
突击兵中亚雷斯打女武神最具优势，"侦察兵杀手"与"精通对人攻击"一起发动，7 次就能把女武神干掉。第 13 章中出现的敌方女武神可以用同样方法击倒。

第8章 森林包围网

FOREST ENCIRCLEMENT



逃出森林作战



敌军作战单位

1 不死身泰勒(突击兵)	3 帝国侦察兵(领队)
2 帝国侦察兵	4 帝国侦察兵(领队)

胜利条件	威尔金与亚莉希雅到达特定地点
败北条件	亚莉希雅死亡/威尔金死亡/经过20回合
目标回合	S级4回合内/一周目4回合/二周目2回合

战前简报

如果到此处能将侦察兵升至 11 级，成为侦察猎兵，那么本关的难度会下降很多。（至第 8 章等级参考：侦察猎兵 11 级，突击兵 5 级，对战车兵 8 级，支援兵 6 级，狙击兵 5 级。这样的级别不需要刻意练级）本关只能使用男女主角，且女主角因为脚部受伤，移动力很低，为了让两人同在第 4 回合到达终点，需要采取男主角移动一步，女主角移动两步的行动方式，而且还要有一定的顺序。另外，蓝色发光的药草可以治疗女主角的脚，每次治疗都可以让 AP 最大值上升一些。本关开始，敌人的武器会带负面状态，防御力下降后要格外小心。随机出现的榴弹威力很大，一定要避开爆炸区域。至于二周目缩减到 2 回合，只是用 S/L 让女主角每次都使出"连续移动"，可谓简单粗暴。这一打法不再进行详细介绍。

◆一周目攻略

准备：只能使用威尔金和亚莉希雅，CP固定为3点，无须准备。

1-1：移动女主角，看到地雷和萤火虫时左转有隐蔽通道，再次移动可到达蓝色发光药草的前方。

1-2：男主角追上去，在药草处按圈键给女主角治疗，出通道用榴弹干掉左侧的侦察兵(领队)，上桥后结束本回合，小心桥左边有地雷。

2-1：男主角过桥左转前行，发现草丛里的3号侦察兵后用手榴弹炸他一下，之后避开探照灯，到达第二棵药草处。

2-2：女主角移动两次到达男主角附近，顺路干掉刚刚被炸残的侦察兵。

3-1：存档后男主角先给女主角治疗，之后向**不死身泰勒**发射榴弹，最好能炸掉他一半体力。之后从右侧岔道避开敌方王牌的火力，走到第三棵药草处停下。

3-2：女主角向**不死身泰勒**射击或丢榴弹（有两次攻击机会），将他消灭可在过关后取得敌方机关枪ZM MP 3（g），移动两次到达男主角身边。

4-1：第三次治不治疗已经不重要了，男女主角都有足够的AP走到目的地。

森林中的会合战



敌军作战单位

1 帝国侦察兵	12 帝国对战车兵
2 帝国突击兵	13 帝国对战车兵
3 帝国突击兵/蹲下	14 帝国战车
4 帝国榴弹炮台	15 帝国突击兵/蹲下
5 帝国突击兵(领队)	16 帝国突击兵
6 帝国侦察兵	17 帝国对战车兵
7 狩师赛特利特(狙击兵)	18 帝国战车
8 帝国狙击兵	19 帝国侦察兵(领队)
9 帝国突击兵(领队)	20 帝国狙击兵
10 帝国对战车兵	21 帝国突击兵
11 帝国突击兵(领队)	22 帝国对战车兵

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	小白花号遭到破坏/威尔金死亡/亚莉希雅死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级3回合/一周目2回合/二周目1回合

战前简报

男主角与大部队会合，我方的战车才能开动。前方一处墙壁后面是敌方主据点，墙壁必须由战车来撞破。所以要想快速解决战斗，男主角就需要尽快坐上战车。男主角由起点绕过下方山谷，需要移动三次方能完成会合，剩余AP在一周目不足以完成占领主据点的使命，所以战斗会拖入第二回合，在敌方回合中，我方还需要顶住敌人的进攻，可能需要S/L，总之关键角色不能挂掉。这关要想干掉敌方王牌，侦察兵最好在11级以上。敌人的攻击大都附带负面状态，要多加注意。至于二周目，凭借能力的上升，完全可以在1回合内将本关一举拿下。

◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，阵地前沿至少配置一名侦察兵，其他兵科搭配随意。

1-1：男主角避开地雷，绕过榴弹炮台，向山谷下方前进，路上只需向对面山崖上的**狩师赛特利特**投射榴弹。这个敌方王牌回避率很高，如果没能将其一次解决，女主角可跑过来再补一颗榴弹，多花掉1点CP没有关系。过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 2(g)一把。

1-2：注意山谷下有不少地雷。移动两次后，男主角到达我方主据点，并坐上了战车。

1-3：战车向前开，攻击远处的敌方守门战车，再用车身卡位，让近处的敌方战车无法向前开。存档后结束本回合。

2-1：如无意外，我方战车应该在敌人的攻击下还剩一点点HP。向前行驶并攻击守门战车。

2-2：第三次攻击守门战车可将其击破，我方战车向前行驶，将墙壁撞倒，进入后可看到敌方主据点，用榴弹将主据点内的突击兵消灭。

2-3：对侦察兵使用“全力防御”，侦察兵直冲敌方主据点，将其占领即可过关。

◆二周目攻略

准备：配置全部领队角色使CP达到8点，阵地前沿至少配置一名侦察兵。

1-1：男主角移动三次，到达我方主据点后坐上战车。

1-2：我方战车移动两次攻击两次，将守门战车消灭，并将战车停在敌方主据点前。

1-3：我方侦察兵冲向敌方主据点，路上体力损失惨重，还会被降低攻防能力，因此要在战车后躲一下，等敌方主据点内的突击兵装弹时上前攻击，利用与战车的连携攻击，可将其消灭。之后占领主据点即可过关。



第9章 7月事件
THE JULY INCIDENT

寇蒂莉雅救出战



敌军作战单位

1 加利亚侦察兵	7 加利亚突击兵/增援
2 加利亚军装甲车(BOSS)	8 加利亚侦察兵/增援
3 加利亚对战车兵	9 加利亚突击兵/增援
4 加利亚侦察兵	10 加利亚侦察兵/增援
5 加利亚狙击兵	11 加利亚突击兵/增援
6 加利亚突击兵/增援	12 加利亚侦察兵/增援
	13 加利亚突击兵/增援

胜利条件	破坏装甲车的引擎（救出公主）
败北条件	装甲车爆炸/装甲车到达港口/威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级4回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

看似复杂的一关，因为没有敌方王牌存在，所以一周目的打法与二周目同样直接。对敌方装甲车不能使用对战车炮或手榴弹攻击，这样会伤及公主，同样会GAME OVER，所以只能用步枪或机关枪攻击装甲车的弱点，由此可以确定用突击兵主攻是最合理的方法。但就算如此，还是需要用命令增加对甲攻击力，不然就要磨上几个回合。因此在挑战本关前，推荐将对战车兵升至8级。

◆一周目攻略

准备：本关只能配置5名步兵，除配置全部领队角色让CP增至6点外，2号位必须配置一名突击兵。

1-1：对突击兵使用“全力防御”和“全力破坏”，花费4点CP。

1-2：突击兵先向上再向左移动两次，到达装甲车斜后方。装甲车的攻击力很高，形成射击角度后要立即进入锁定状态，以免突击兵被击毙。

1-3：突击兵向装甲车的尾部弱点射击，如无意外，便可1回合过关。

第10章 法森解放战 LIBERATION OF FOUZEN



法森潜入战



敌军作战单位

1 帝国突击兵/蹲下	12 帝国狙击兵(领队)
2 帝国侦察兵(领队)/蹲下	13 帝国突击兵(领队)
3 帝国对战车兵	14 帝国突击兵
4 帝国战车	15 帝国狙击兵
5 帝国对战车兵/匍匐	16 帝国狙击兵
6 帝国对战车兵(领队)	17 帝国突击兵
7 帝国战车(领队)	18 帝国侦察兵
8 帝国对战车兵(领队)	19 帝国狙击兵
9 铁人奥萨瓦特(侦察兵)	20 帝国侦察兵
10 帝国狙击兵(领队)	21 帝国侦察兵/增援
11 帝国狙击兵(领队)	

胜利条件	威尔金到达特定地点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级5回合内/一周目4回合/二周目3回合

战前简报

在第9和第10章要用S/L的方法在阵亡者公墓刷出命令“潜在能力觉醒”，而所有的经验值都用来升级侦察兵，为本章第二战作准备。本章第一战可以说是我方战车的个人秀，但因为战车的AP比较少，路上又有敌方战车拦路，用一般打法一周目花5回合算是比较正常的，要缩至4回合，还要用一些非常手段。至于二周目，3回合得益于战车AP和攻击力的增长，并没有什么特别的战术，因为不再特别说明。

◆一周目攻略

准备：除配置领队角色外，至少配置一名支援兵。

1-1：战车移动3次至第一座桥上，路上的两个侦察兵用机关炮射杀。

1-2：支援兵移动到战车后方拐角处，不要给远处的狙击兵射击线路。本回合就此结束。

2-1：战车向左侧第二座桥上的4号帝国战车开一炮再移动，第二次移动时将身后的突击兵射击。

2-2：战车再移动两次可到达第二座桥跟前，分别攻击两次可将桥上的战车摧毁。

2-3：支援兵从身后接近我方战车附近的突击兵，将其消灭后躲在房檐下，让上方的狙击手没有攻击线路。

3-1：战车开上桥，在桥对面的对战车兵用机关炮干掉，之后需要存档。

3-2：第二次移动时左转，从左侧草丛压过，将草丛中匍匐的3号对战车兵撞成站立状态。之后向第三座桥中间盲射一炮，必须命中敌方战车。

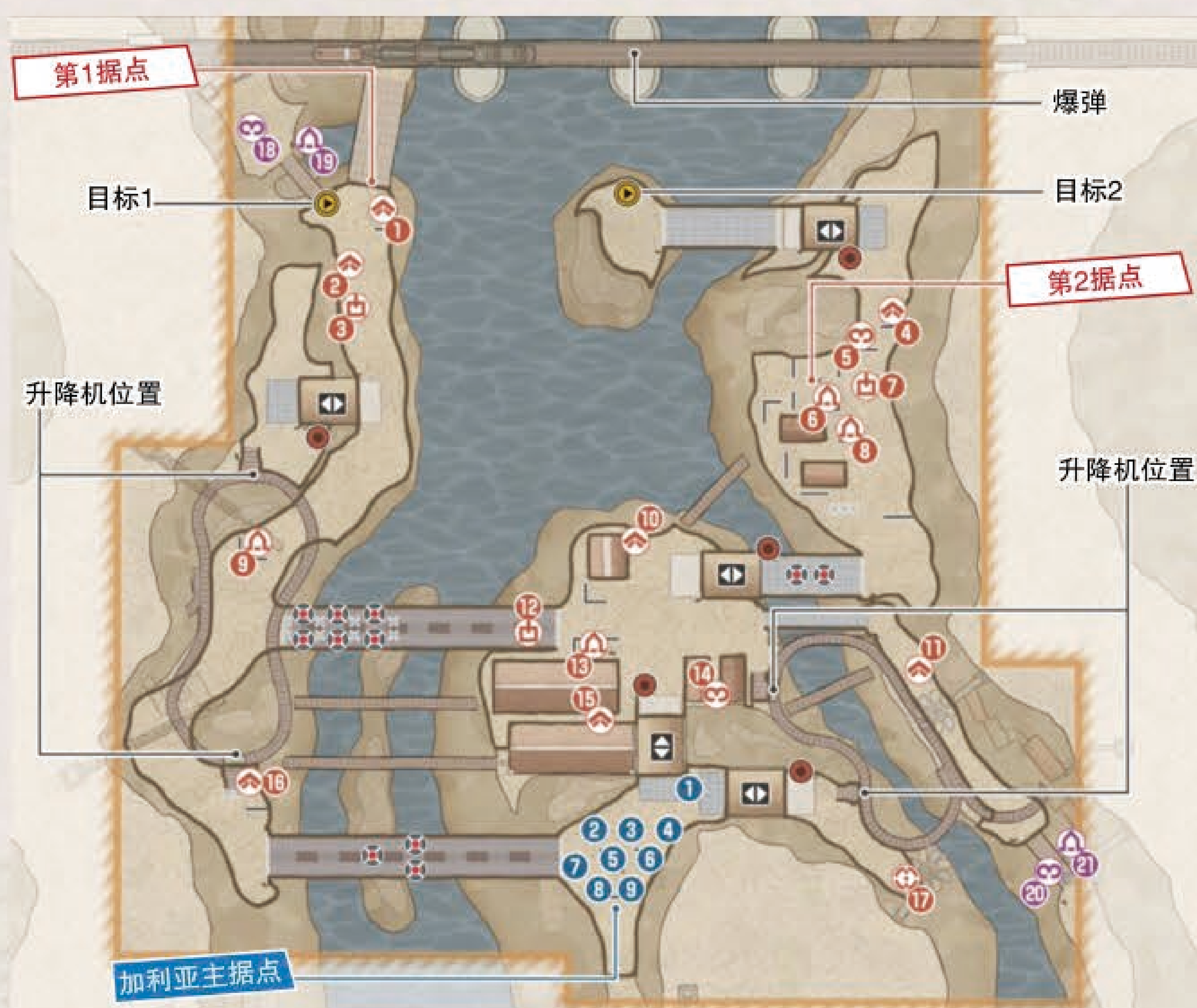
3-3：支援兵移动至草丛处，将对战车兵射杀。之后为战车修理一下，由左侧轨道车到达上层。

3-4：战车边向桥上行驶边开炮，两炮解决敌方战车后，再干掉一个守桥的对战车兵，本回合即可结束。

4-1：支援兵和两个狙击手擦肩而过，在前方角落发现**铁人奥萨瓦特**，他的回避率很高，可用两颗手榴弹将其消灭。过关后可以得到敌方步枪ZM Kar 3(g)一把。

4-2：战车一路向前，干掉另一个守桥对战车兵后，开向终点即可过关。

法森攻略战





扎卡

敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国侦察猎兵(领队)/蹲下
2 帝国突击猎兵(亲卫队)
3 帝国中战车
4 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
5 帝国侦察猎兵(领队)/蹲下
6 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
7 帝国中战车
8 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
9 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
10 帝国突击猎兵(亲卫队)
11 帝国突击猎兵(亲卫队)
12 帝国中战车
13 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
14 帝国侦察猎兵(领队)
15 帝国突击猎兵(领队)
16 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
17 凶兽塔拜斯拉(侦察猎兵)
18 帝国侦察猎兵/增援
19 帝国对战车猎兵/增援
20 帝国侦察猎兵/增援
21 帝国对战车猎兵/增援

条件	内容
胜利条件	爆破装甲列车行驶的铁桥
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级6回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

如果我方侦察兵没有升至17级习得第4种兵科潜能，那这一关要想在一周目达成1回合过关是不可能的，因为这一战分为炸掉左上角的木桥和引爆铁桥下的炸弹两个步骤，两个方向的行动让CP有固定的消耗。因此常规打法只能放慢推进速度，用2回合攻下铁桥。而且因为一周目时还要干掉王牌，所以CP方面要精打细算些，难免用上S/L大法。到二周目时用“潜在能力集体觉醒”可以让读档回数大大降低。总之，这一战的一回合攻略有几处处理还是很巧妙的。

◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，使CP增至10点。配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉中的任意两人。

1-1：使用命令“全体防御”，侦察兵A向地图左上角移动。三次行动中至少要发动一次“连续移动”。

1-2：侦察兵A迎着敌方火力到达木桥处，用手榴弹炸断木桥后，任务进入第二阶段，成功后存档。

1-3：对侦察兵B使用“潜在能力觉醒”，侦察兵路上发动“连续移动”，到达地图中间大桥的守桥战车旁，对自己进行回复。

1-4：侦察兵B发动“迎击耐性”和“连续移动”，向前直走由木桥右侧的轨道车到达地图右上角，在**凶兽塔拜斯拉**身后将其射杀，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 3(g)一把。

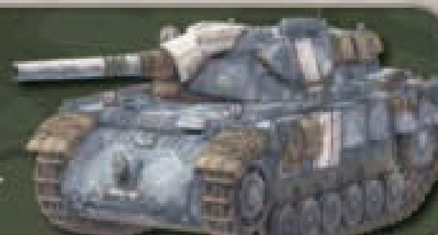
1-5：坐轨道车回到原地，剩余AP可由右前方炸断木桥后开启的升降机到达上层，但不要进入敌方迎击范围。

1-6：前方通路左侧的敌方侦察兵会降低我方防御力，硬冲的话比较危险。因此可选择隔着敌方战车发射榴弹将其消灭。之后前冲就安全多了。

1-7：发动“迎击耐性”和“连续移动”到达前方升降机处，打开开关，在上层平台向下方桥墩上的炸弹射击即可过关。

第11章 马尔贝里攻略战

INVASION OF MULBERRY



马尔贝里海岸攻略战



敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 帝国突击猎兵(领队)/蹲下	13 帝国侦察猎兵
2 帝国侦察猎兵/蹲下	14 帝国侦察猎兵
3 帝国重战车	15 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
4 机枪碉堡	16 诺南可夫中尉(突击猎兵)
5 机枪碉堡	17 帝国中战车
6 帝国侦察猎兵/蹲下	18 帝国重战车
7 帝国突击猎兵/蹲下	19 帝国侦察猎兵
8 帝国突击猎兵(领队)	20 帝国突击猎兵/蹲下
9 帝国中战车	21 帝国突击猎兵/增援
10 帝国突击猎兵	22 帝国突击猎兵/增援
11 帝国突击猎兵/蹲下	23 帝国突击猎兵/增援
12 帝国侦察猎兵	

条件	内容
胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级8回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

从本章开始，我方有两辆战车了，首轮CP最多可达12点，在打法方面限制更少。本来这一战还是很麻烦的，我方起点位置到敌方主据点要绕一大圈，而且一路上有几处交叉火力，包括无法清除且攻击力超强的无敌机关炮。而路上的敌兵迎击又带有降低攻防的效果，对我方很不利。一般的打法需要使用我方战车的烟幕弹让敌方迎击失效，之后再调用步兵向前冲，但这样一来，就至少需要两个回合以上方能过关。1回合打法需要潜能与命令之间的配合，这样的话，在一周目闪电突破也显得不那么困难。

◆一周目攻略

准备：配置全部领队角色，其他角色随意。

1-1：对女主角使用“全力防御”、“全力攻击”和“潜在能力觉醒”后存档。

1-2：女主角由左侧山边向北行进，可避免受到无敌机关枪的攻击。遇分支左转上行，看到敌方战车右转进入战壕，并进行回复。

1-3：接下来要发动“迎击耐性”和“连续移动”，南行冲过无敌

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

机关炮等交叉火力，从敌方基地西侧近接敌军主据点，在主据点西北墙角躲一下，并回复体力。

1-4：发动“迎击耐性”，从墙后探出头可看到**诺南可夫中尉**，引诱主据点内的侦察兵射击并命中中尉，这样可以降低他的防御力。向中尉头部射击，只要发动“无法闪避的射击”，他就无法回避。将其消灭后，过关可获得敌方火焰喷射器VB FW 1(g)一把。

1-5：发动“迎击耐性”到达敌方军旗下方，先射杀侦察兵，再用手榴弹把主据点内的突击兵炸成站立状态后射杀，即可占领主据点。如将突击兵炸出主据点区域，不必射杀，可直接占领。

第12章 布鲁尔夺还战 RETAKING BRUHL



布鲁尔夺还战

敌军作战单位



敌军作战单位
1 帝国狙击猎兵
2 帝国狙击猎兵
3 猎人的马西塔(狙击猎兵)/蹲下
4 帝国重对战车炮
5 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
6 帝国对战车猎兵(领队)/蹲下
7 帝国重对战车炮
8 帝国狙击猎兵(领队)
9 帝国突击猎兵
10 帝国狙击猎兵
11 帝国狙击猎兵
12 帝国狙击猎兵
13 帝国重对战车炮
14 帝国突击猎兵
15 布鲁尔铁犬(帝国中战车)
16 帝国侦察猎兵(领队)
17 帝国突击猎兵
18 帝国狙击猎兵(领队)/蹲下
19 帝国突击猎兵
20 帝国狙击猎兵
21 帝国突击猎兵/增援

项目	内容
胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级1回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

这是流程中最简单的关卡之一，敌方因为有大量不能迎击的作战单位存在，因此我方移动单位并不会遭遇过多的拦截，可以很轻松地冲入敌方主据点。本关有两个敌方王牌，所在位置也十分明显。敌方的对战车炮虽然是由人操控的，但实际上算的是机甲类敌人，因此需要较高的对甲攻击力才能击破。

◆一周目攻略

准备：配置领队角色和至少一名侦察兵。

1-1：对侦察兵使用命令“全力防御”、“戒备进军”、“全力破坏”。

1-2：侦察兵移动至布鲁尔铁犬身后，将其打爆，过关后可获得战车零件“改良撞针”一个。

1-3：侦察兵移动至敌方主据点，用榴弹攻击**猎人的马西塔**后将其射杀，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 4(g)。

1-4：将主据点内的帝国重对战车炮干掉后，便可占据敌方主据点。

第13章 那吉亚会战（前篇） THE NAGGIAR CAMPAIGN Ⅰ



那吉亚会战（1）



敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 帝国突击猎兵/蹲下	13 机枪碉堡
2 帝国突击猎兵/蹲下	14 帝国突击猎兵
3 帝国突击猎兵	15 帝国侦察猎兵(亲卫队)
4 帝国突击猎兵(领队)	16 帝国突击猎兵
5 帝国突击猎兵	17 帝国侦察猎兵(亲卫队)
6 帝国突击猎兵(领队)/蹲下	18 帝国侦察猎兵(亲卫队)
7 帝国突击猎兵	19 帝国侦察猎兵(亲卫队)
8 帝国突击猎兵	20 帝国重战车/增援
9 帝国突击猎兵	21 帝国突击猎兵/增援
10 常胜希玛 弟(侦察猎兵)/蹲下	22 帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援
11 炮台碉堡	23 帝国突击猎兵/增援
12 帝国突击猎兵	24 塞贝莉雅/增援

项目	内容
胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级5回合内/一周目2回合/二周目1回合

战前简报

本战分为两个阶段，第一阶段需要强制占领敌方中间据点，而在此之前，男主角的战车没有出场，这就意味着前半段不能使用命令。而战壕中埋伏着不少敌方突击兵，这让侦察兵的移动过程充满了危险性。因为还要解决敌方王牌，难免消耗一些CP，所以一周目我们把目标定为2回合，而二周目利用女主角的强大潜能，1回合过关成为可能。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，在左侧配置三名侦察兵。

1-1：侦察兵A由右边战壕北上，在14号突击兵的射程外将其射杀，之后将AP走完进入敌方战壕内。

1-2：侦察兵B与侦察兵A走同样路线，从背后将17号侦察兵射杀，走到侦察兵A身边后存档。

1-3：侦察兵C出战壕后向左斜方向行进至炮台下方，隔着炮台向**常胜希玛 弟**发射榴弹，如果没有命中请读档。

1-4：侦察兵C由梯子爬到上层将**常胜希玛 弟**干掉，过关后可获得敌方步枪ZM Kar 4(g)一把。下梯

子向右侧移动，遇到7号突击兵时猛冲，目的是让他的迎击方向改变，侦察兵C被打成濒死也不要紧。

1-5：侦察兵B从身后射杀7号突击兵后前冲，被3号突击兵迎击时马上结束行动。

1-6：侦察兵A跟着侦察兵B，在3号突击兵射程外将其消灭。

1-7：侦察兵B在敌方据点前的掩体边蹲下，先用手榴弹投在两个突击兵中间，一定要两个都炸到，之后射杀其中任意一人。

1-8：侦察兵A将另一名突击兵射杀后，将据点占领，我方战车出现后，便可结束本回合。

2-1：侦察兵A因在据点内，体力基本回复，对其使用命令“全力防御”、“戒备进军”、“全力破坏”。

2-2：侦察兵A冲向敌方主据点，将主据点内的步兵和战车全灭后，便可升起我方军旗。

◆二周目攻略

准备：配置所有领队角色，女主角配置在左侧。

1-1：女主角向右斜向移动至机枪碉堡附近，对自己进行回复。

1-2：第二次移动应该刚好到敌方据点前的掩体处，蹲下后用手榴弹投在两个突击兵中间。

1-3：射杀一人后向旗子下方冲，下次行动再干掉另一个，并占领敌方据点，我方战车出现。

1-4：对女主角使用“全力损伤”、“潜在能力觉醒”。

1-5：女主角发动“连续移动”，冲入敌方主据点时发动“迎击耐性”、“女武神”（体力一半以下时发动），先干掉战车，再干掉步兵便可占领主据点。

第14章 那吉亚会战（后篇） THE NAGGIAR CAMPAIGN II

那吉亚会战（2）

敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国驱逐战车
2 帝国重机关枪座
3 炮台碉堡
4 帝国重对战车炮
5 炮台碉堡
6 帝国重对战车炮
7 常胜希玛 兄(突击猎兵)
8 驼式B(BOSS)/增援
9 帝国对战车猎兵/增援
10 帝国突击猎兵/增援
11 帝国狙击猎兵/增援
12 帝国对战车猎兵/增援
13 帝国狙击猎兵/增援
14 帝国狙击猎兵/增援
15 帝国对战车猎兵/增援
16 帝国侦察猎兵/增援
17 帝国侦察猎兵/增援
18 帝国突击猎兵/增援
19 帝国突击猎兵/增援
20 帝国狙击猎兵/增援
21 驼式A(BOSS)/增援



胜利条件	占据敌方主据点/击破敌方2辆驼式战车
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级3回合/一周目2回合/二周目1回合

战前简报

这是惟一可以在战场上看到我方女武神行动的关卡，但女武神并不受控制。占据敌方主据点后，胜利条件会变为击破南北两辆重型战车。一周目因为攻击力不足，所以制定2回合过关相对来说比较实际。至于二周目，则需要精打细算，充分利用11点CP，才有可能实现1回合过关。到这一章，最好能将狙击兵升至15级，以习得命令“贯穿射击”，对于之后的战斗会有帮助。

◆一周目攻略

准备：配置一名侦察兵和两名具有“大幅提升对甲攻击”的对战车兵，但其中一名对战车兵战斗初期不派出场。

1-1：女主角无意识行动过后，侦察兵向敌方主据点移动两次并占领，女主角退场后，侦察兵再向北移动一点，以发现北部的敌方重型战车。

1-2：对对战车兵A使用“潜在能力觉醒”后，攻击南侧重型战车三次，用S/L确保每次都发动“大幅提升对甲攻击”并命中战车身体，便可将其击破。

1-3：男主角战车向前移动，用榴弹炮轰杀**常胜希玛 兄**，过关后可获得敌方机关枪ZM MP 4(g)一把。

1-4：在占领的敌方主据点中派对战车兵B作为增援，之后结束本回合。

2-1：对对战车兵B使用“潜在能力觉醒”、“精密狙击”，穿过两个帐篷在山崖边向北侧重型战车开炮，同样以S/L大法三下解决战斗。

◆二周目攻略

准备：配置一名有“连续移动”的侦察兵和一名有“精通对甲攻击”的对战车兵即可，侦察兵装备7连发的A20步枪。

1-1：对侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力损伤”、“贯穿射击”后存档，共花费6点CP。

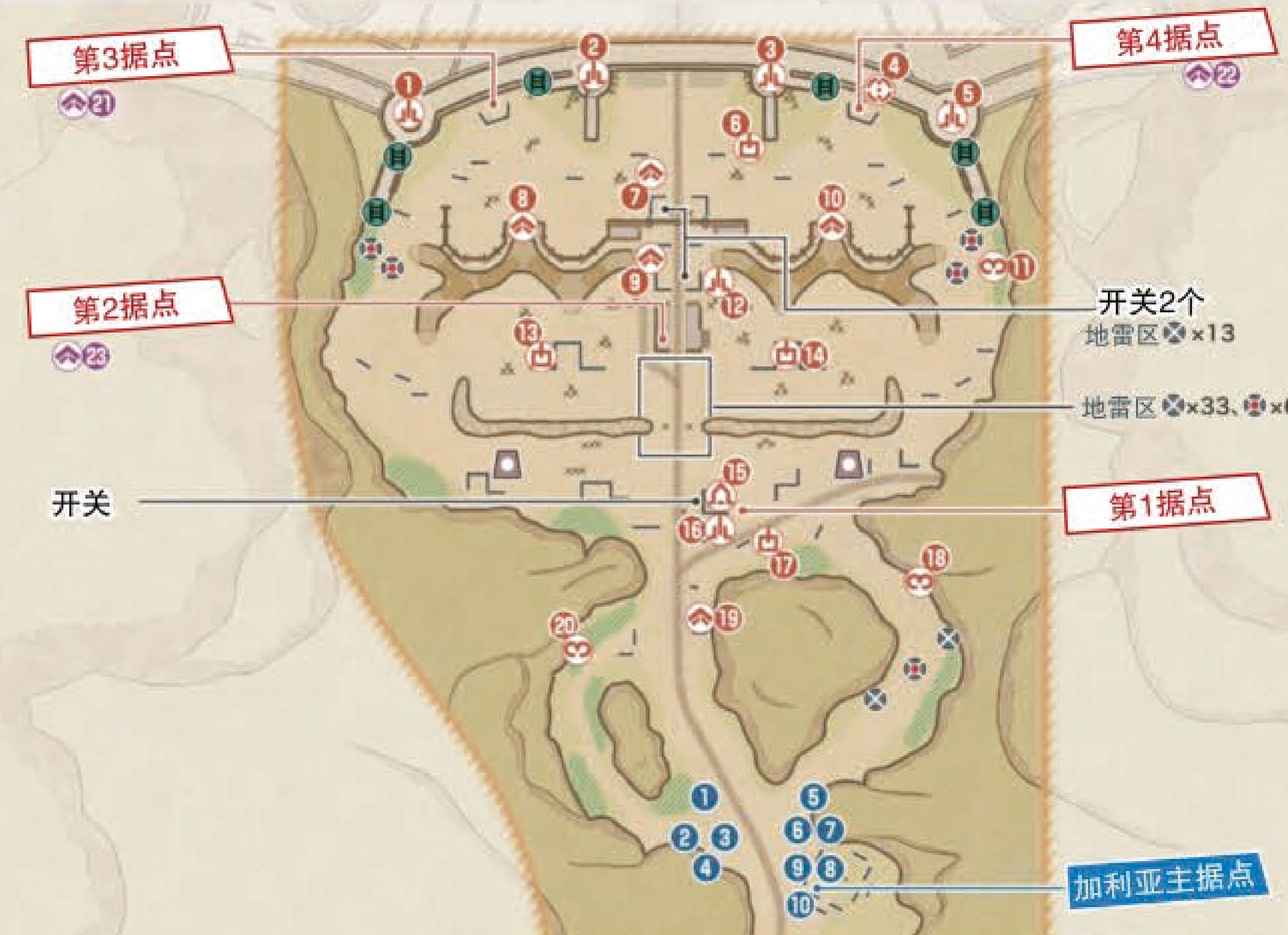
1-2：侦察兵一定要发动“连续移动”，占领主据点后向北侧敌方战车移动，AP走完后向战车射击，最好能够全部命中，以削减其少量HP。

1-3：侦察兵一定要发动“连续移动”，移至战车身后，分两次攻击弱点，便能将其摧毁，此时还有2点CP。

1-4：对战车兵一定要发动“精通对甲攻击”，对南侧战车进行攻击，两次均命中其身体，便能将战车打爆。1回合过关艰难达成！

第15章 基尔兰戴欧要塞战 SIEGE OF GHIRLANDAIO

基尔兰戴欧攻略战



敌军作战单位

1 要塞炮台碉堡	13 帝国中战车
2 要塞机枪碉堡	14 清扫员马塔(帝国中战车)
3 要塞机枪碉堡	15 帝国对战车猎兵/蹲下
4 帝国狙击猎兵(领队)	16 帝国重机关枪座
5 要塞炮台碉堡	17 帝国中战车
6 帝国中战车	18 帝国侦察猎兵/蹲下
7 帝国突击猎兵(领队)/蹲下	19 帝国突击猎兵/蹲下
8 帝国突击猎兵	20 帝国侦察猎兵/匍匐
9 帝国突击猎兵(领队)	21 帝国突击猎兵/增援
10 帝国突击猎兵	22 帝国突击猎兵/增援
11 超人奥萨瓦特(侦察猎兵)	23 帝国突击猎兵/增援
12 帝国重机关枪座	

胜利条件	启动3处开关
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级6回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

在本场战斗前先完成所有的断章战斗，女主角潜能全部开启后，会让之后的几场战斗异常轻松。本关有两个敌方王牌，需要开三个开关，看似对CP需求量不少，但实际上因为王牌可以顺路干掉，因此即便是在一周目，1回合过关也相当容易。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，至少配置一人有“连续移动”潜能的侦察兵。

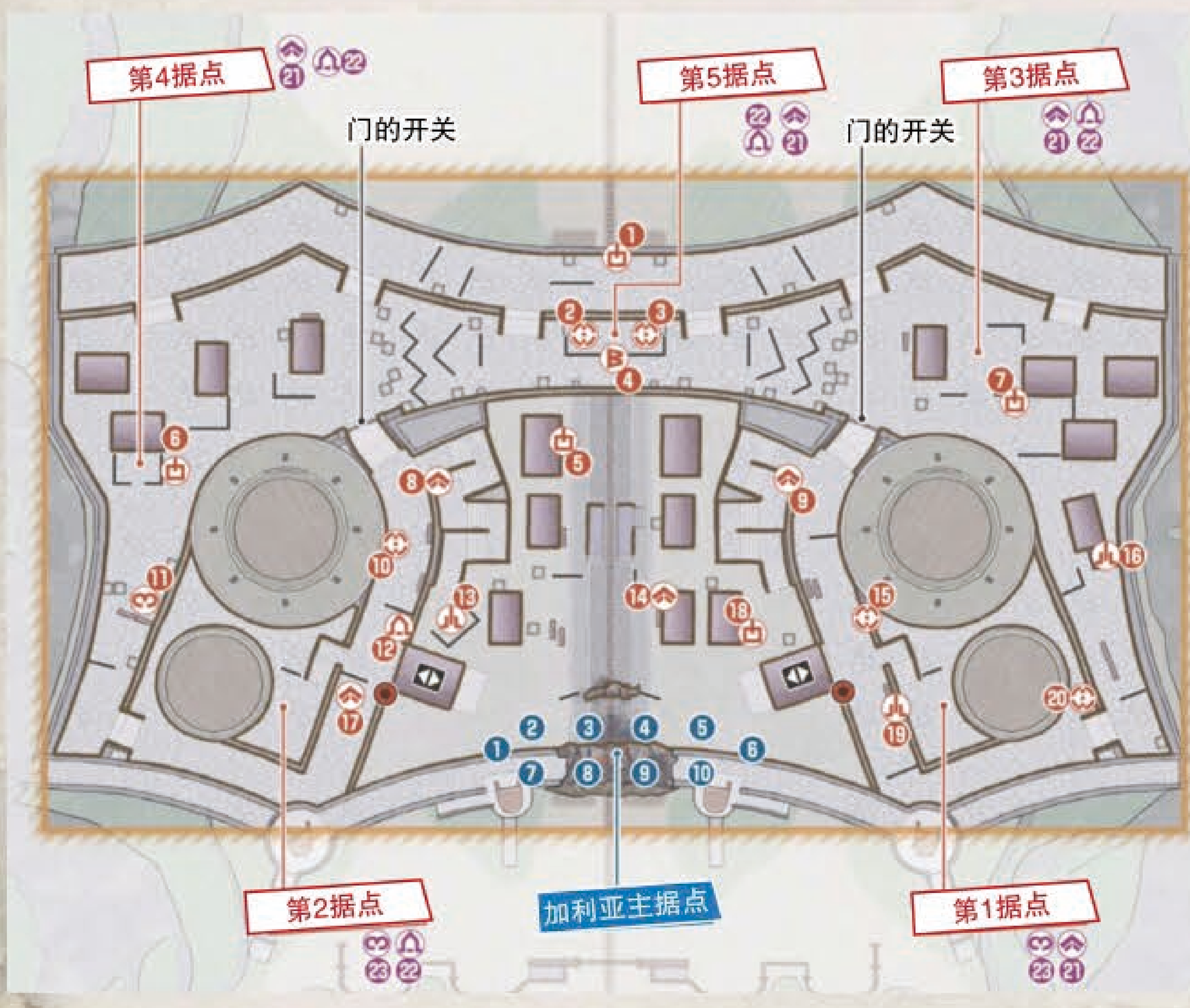
1-1：对侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力防御”、“全力损伤”、“戒备进军”4个命令后存档。

1-2：侦察兵直走启动第一个开关，之后不要进入雷区，右转绕到**清扫员马塔**身后将其击破，过关后可获得战车部件“弹道计算仪”。侦察兵利用剩余AP可到达地部中部，启动第二个开关。

1-3：右行绕过战壕，可在地图右侧边缘的草丛中发现**超人奥萨瓦特**，用手榴弹把他炸出来再射杀，过关后可以获得敌方步枪ZM Kar 5(g)一把。

1-4：侦察兵直冲第三个机关处，一路上不会受到太强的火力迎击，可轻松过关。

与塞贝莉雅的决战



敌军作战单位

1 帝国驱逐战车	13 帝国重机关枪座
2 帝国狙击猎兵(亲卫队)/蹲下	14 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
3 帝国狙击猎兵(亲卫队)/蹲下	15 帝国狙击猎兵(领队)
4 塞贝莉雅(BOSS)	16 帝国重机关枪座
5 帝国重战车	17 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
6 帝国驱逐战车	18 帝国中战车
7 帝国重战车	19 帝国重机关枪座
8 帝国突击猎兵(亲卫队)	20 帝国狙击猎兵(领队)
9 帝国突击猎兵(亲卫队)	21 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
10 帝国狙击猎兵(领队)	22 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援
11 帝国侦察猎兵(亲卫队)	23 帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援
12 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下	

胜利条件	击破塞贝莉雅
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级8回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

塞贝莉雅尽管不是女武神状态，但她手中的神枪射程远得不讲道理，威力也不含糊。不过相比之下，还是我方女主角技高一筹，合理运用潜能和命令可以让本来在想像中十分困难的一关，只发动一次攻击就通过，这酸爽不敢相信！本关没有敌方王牌，所以一周目和二周目打法完全相同。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，女主角装备上断章战斗中缴获的最强步枪ZM Kar 5(g)。

1-1：对女主角使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”、“贯穿射击”后存档。

1-2：女主角发动“迎击耐性”和“连续移动”绕上城楼，近接塞贝莉雅。

1-3：女主角发动“迎击耐性”、“连续移动”令塞贝莉雅进入射程。故意让体力下降到一半以下后发动“女武神”，瞄准BOSS头部攻击，只要能发动“无法闪避的射击”，敌方女武神便会被一击倒地。

第16章 「少女之盾」作战

OPERATION MAIDENS SHIELD



土拨鼠式诱导战

战前简报

打法基本固定的一场战斗，第一次打到这里的时候可能会因为不熟悉流程而觉得有些困难。其实在了解了土拨鼠式巨型战舰的移动规律，以及要打击哪几个爆破装置之后，这一战可以说相当轻松。因为本关的敌人数量很少，而流程又是强制至少8个回合，所以可以选择尽量少派队员出现，以节省时间。而一些不必要的爆破装置不要打，因为这样只会让战舰暂停而影响回合数。甚至札卡的战车都可以不必管，让他被战舰压毁后退场即可。另外，如果想获得“断角勋章”，那么可以派一个已经开启第二段人物介绍的非主力队员，让TA被战舰压死就行了，不必经历濒死过程，推荐在一周目拿到“断角勋章”。



◆一周目攻略

准备：本关配置很随意，只配置女主角一人即可。

1-1：男主角的战车向南移动，用主炮攻击路口处的爆破装置，并转而向东南移动，避离山崖倒下的区域。

1-2：女主角移动至正南端，用榴弹炸一下南侧角落的爆破装置，这两处山崖倒下可令战舰改道。之后移动到男主角身边，回合结束。

2-1：我方战车向雷区方向移动，将突击兵干掉，并用榴弹炮炸毁前方路障。女主角干掉对战车兵后移动至男主角附近。

3-1：我方战车避开对战车地雷，把对人地雷排除，顺道将一名突击兵干掉，并将出口处的路障炸毁。女主角跟上。

4-1：遇岔路时战车转正南，两发榴弹炮干掉突击兵和**不动的匈塔**，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 5(g)一把。战车再用机关枪干掉对战车兵。

4-2：女主角遇岔路走东南，将一排地雷左右两侧的两个爆破装置用榴弹炸掉，但要分两个回合进行。这样一来敌方战舰就会改道。

8-1：女主角和战车躲到地图标注处，静等第8回合到来即可。



土拔鼠号

地雷区

×128、×8

敌军作战单位

1 帝国对战车猎兵
2 帝国突击猎兵
3 帝国突击猎兵
4 帝国对战车猎兵
5 不动的匈塔(狙击猎兵)
6 帝国突击猎兵

胜利条件	将土拔鼠式诱导到目的地
败北条件	妨碍土拔鼠式的前进路线失败/威尔金死亡
目标回合	S级8回合/一周目8回合/二周目8回合

第17章 瓦杰尔桥突破战

ASSAULT OF VASEL BRIDGE



与叶格之战



敌军作战单位

1 帝国重战车	13 帝国突击猎兵(亲卫队)
2 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下	14 帝国侦察猎兵(领队)/蹲下
3 帝国突击猎兵(领队)/蹲下	15 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
4 帝国狙击猎兵(亲卫队)	16 帝国侦察猎兵(领队)
5 帝国对战车猎兵(亲卫队)	17 不死身泰勒(突击猎兵)
6 帝国狙击猎兵(亲卫队)	18 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
7 帝国重对战车炮	19 帝国突击猎兵(亲卫队)
8 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下	20 帝国重战车
9 帝国狙击猎兵(领队)/蹲下	21 帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援
10 帝国重战车	22 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
11 狼王式(BOSS)	23 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援
12 帝国重对战车炮	

胜利条件	击破叶格
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级5回合/一周目2回合/二周目2回合

战前简报

这是一场BOSS战，叶格将军的战车表面覆盖了一层特殊装甲，只有将其击破后才会露出弱点，想要将其快速解决就不能用常规的方法，对于据点要有充分的利用。二周目时兵强马壮，又不用打王牌，同样是2回合过关，方法也基本相同，但一周目的难度明显高出一截，S/L的情况也会更多一些。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，最左侧配置两名突击兵，战场上只配置7名以下的角色，后备队员中有三名拥有“大幅“提升对甲攻击””的对战车兵。

1-1：突击兵A向西北第2据点移动，将据点内的12号对战车炮消灭。之后再行动两次，干掉据点内的突击兵和侦察兵，将据点占领。

1-2：突击兵B向西南移动两次，到达19号突击兵以南由屋子围起来的一片小区域，用手榴弹将掩体炸掉，在这里静等**不死身泰勒**过来。

1-3：在刚刚占领的第2据点中派出三名对战车兵增援，存档后本回合结束。

1-4：敌方行动回合中BOSS会开到被占领的据点旁，突击兵A很可能被打致濒死，但没有关系。
2-1：使用命令“潜在能力集体觉醒”，突击兵B将不死身泰勒射杀，过关后可取得敌方机关枪ZM MP 5(g)。
2-2：我方对战车兵边向BOSS尾部移动边攻击，尽量发动“大幅“提升对甲攻击””，5炮可将BOSS身上的装甲打掉。再攻击两次弱点便能将其解决。

终章 最终决战

SHOWDOWN AT RANDGRIZ



土拨鼠式击破战

胜利条件	土拨鼠式长枪破坏
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级5回合/一周目2回合/二周目1回合



敌军作战单位

1 左动力冷却器	13 机关炮座
2 帝国突击猎兵(亲卫队)	14 帝国对战车猎兵(亲卫队)
3 对战车炮座	15 帝国突击猎兵(亲卫队)
4 土拨鼠式圣枪	16 帝国对战车猎兵(亲卫队)
5 帝国对战车猎兵(亲卫队)	17 帝国狙击猎兵(亲卫队)
6 对战车炮座	18 帝国突击猎兵(亲卫队)
7 右动力冷却器	19 帝国突击猎兵(亲卫队)
8 帝国突击猎兵(亲卫队)	20 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援
9 对战车炮座	21 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
10 对战车炮座	22 帝国狙击猎兵(亲卫队)/增援
11 机关炮座	23 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
12 机关炮座	24 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援

战前简报

这场战斗同样是需要了解方法才能快速且顺利通过的关卡，破坏圣枪需要先攻击舰体左侧的破损部，这样就会出现向上的斜坡。到达第三层的圣枪下方后，要分别把左右两个冷却器打爆，这个圣枪外的保护层才会消失。圣枪只能用对战车兵才能造成较大伤害，其他兵科加命令的方法行不通。一周目能否在 1 回合摧毁圣枪，取决于对战车兵是不是已经升到了 20 级。不过考虑到一周目没有刻意练级，所以还是以 2 回合过关为目标。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，前排配置两三名有“大幅“提升对甲攻击””的对战车兵，另配置一名狙击兵，一名支援兵。
1-1：狙击手干掉西南角的16号对战车兵，之后蹲在据点中。
1-2：初始位置在左前的对战车兵A攻击土拨鼠式破损部，之后上斜坡。
1-3：初始位置最靠前的对战车兵B上斜坡，干掉梯子下方的8号突击兵后，本回合结束。
1-4：敌方攻击回合会集中攻击我方战车，运气不好男主角死亡就会GAME OVER，但一般情况下不会。
2-1：对战车兵A上三层，先打掉一个冷却器，接近三层2号突击兵后将其爆头。
2-2：支援兵上三层给对战车兵A补充弹药，同时打掉另一个冷却器。
2-3：给一名对战车兵使用“贯穿射击”，对战车兵集中火力攻击上方的圣枪枪尖。
2-4：弹药用完可由支援兵补给，如能发动几次“大幅“提升对甲攻击””，可不必补给。

◆二周目攻略

准备：配置所有领队角色，最前端配置女性对战车兵奥黛莉。
1-1：对奥黛莉使用“贯穿射击”，攻击破损部后上斜坡，之后每次行动前存档。
1-2：不管梯子下的突击兵直接上三层，干掉2号突击兵。
1-3：攻击一个冷却器，且一定要发动“擅长调度”，弹药会补满，将另一个冷却器也打掉。
1-4：此时还有4点CP，只要每次都发动“精通对甲攻击”，刚好攻击4次便可解决圣枪。期间至少要发动一次“擅长调度”。

最终决战

战前简报

这一战的总体思路异常简单，就是不让 BOSS 因损失一定体力而瞬移进入第二阶段，即便是这样，两个回合也能解决战斗。至于 1 回合攻略中并没有什么难点，这场最终 BOSS 战可以说简单得有些意外。

◆一周目攻略

准备：配置所有领队角色，配置一名狙击兵和一名有“连续攻击”潜能的突击兵，装备攻击力最高的机关枪。
1-1：狙击兵将最北端的能量装置打掉。
1-2：使用“全体防御”，突击兵A打掉一侧能量装置后靠近BOSS。
1-3：对有“连续攻击”能力的突击兵B使用“贯穿射击”、“全力攻击”、“潜在能力觉醒”，打掉另一侧能量装置后与突击兵A站在一起。
1-4：突击兵B对着BOSS头部攻击，利用连携攻击和发动“连续攻击”便可一次就将最终BOSS击破。



敌军作战单位

1 塔	4 装甲塔
2 塔	5 装甲塔
3 塔	6 麦斯米兰(BOSS)
	7 塔
	8 塔

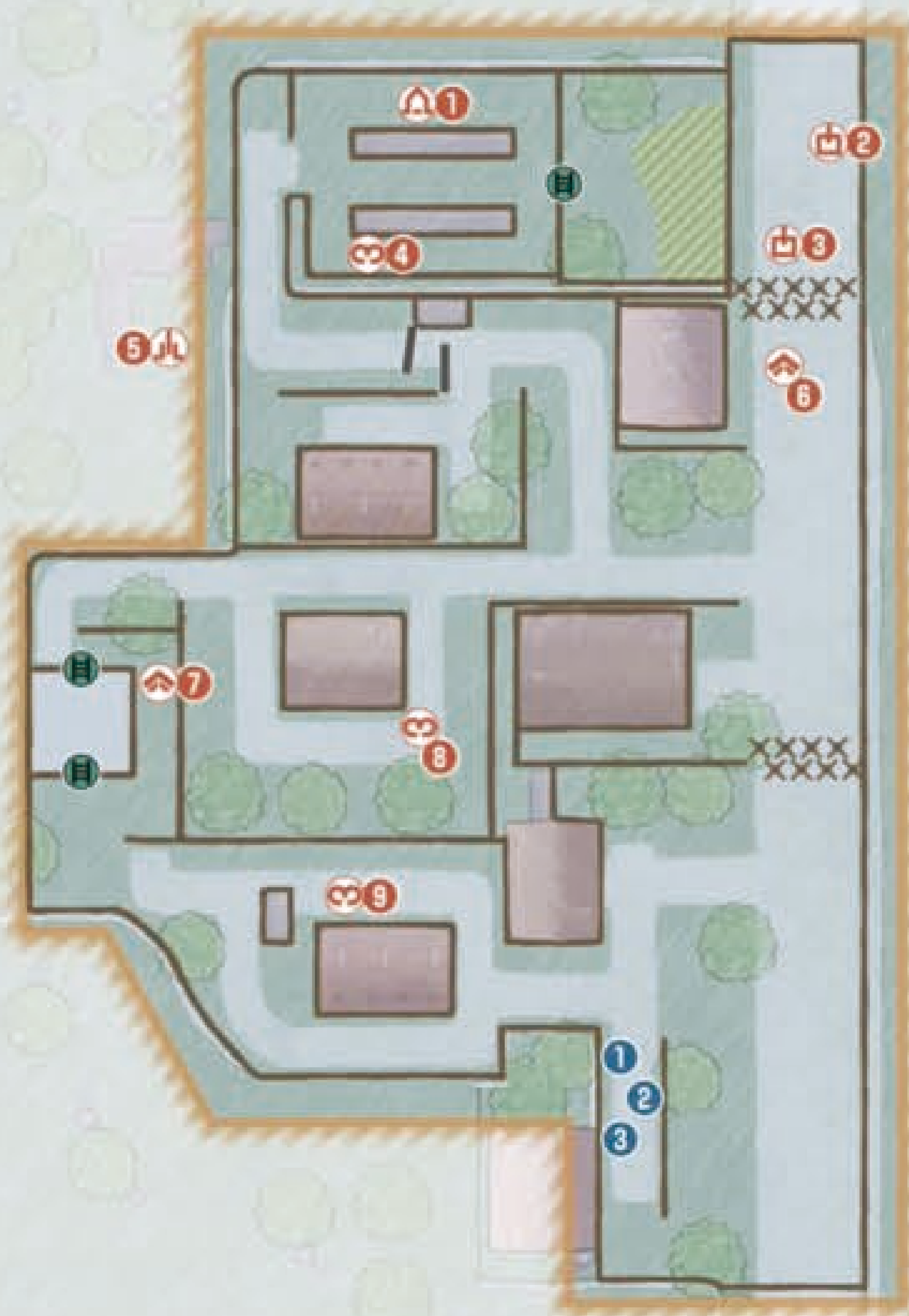
胜利条件	击破麦斯米兰
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级3回合/一周目1回合/二周目1回合

断章 劳格的热情

LARGO'S PASSION



蔬菜运输路线确保作战



敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国对战车兵
2 帝国中战车
3 帝国中战车
4 帝国侦察兵
5 帝国机关枪座
6 帝国突击兵(领队)
7 帝国突击兵
8 帝国侦察兵
9 帝国侦察兵(领队)

条件	内容
胜利条件	击破2辆敌方战车
败北条件	我军步兵濒死/威尔金死亡/超过20回合
目标回合	S级3回合内/一周目3回合/二周目1回合

战前简报

这个断章要到第7章时才会出现。这场战斗只能派出三名队员，威尔金和劳格是固定的，另一人最好是派出领队角色增加CP。由于任意一人死亡都会GAME OVER，因此行动时要小心一些。一周目时劳格必须绕到东北角，居高临下攻击敌方战车弱点方可，而对战车兵的移动力较低，3个回合是难免的。至于二周目，则是利用S/L发动潜能，这样才能让1回合过关成为可能。

◆一周目攻略

准备：两名角色是固定的，第三人配置萝姬使CP增至4点。

1-1：萝姬和劳格各移动两次至塔楼下方，路上干掉9号侦察兵和7号突击兵，回合结束。

2-1：萝姬行动两次，清除沿途的两个杂兵，与劳格一同移动至机关枪座正对面的掩体处。

3-1：劳格不管其他敌人，从楼梯上至上方草坪，之后向左前方移动。

3-2：存档后攻击下方战车尾部弱点，如没有命中就读档，两次攻击解决两辆战车后过关。

◆二周目攻略

准备：第三人配置具有兵科潜能“精通对甲攻击”或“战车破坏”的对战车兵。

1-1：每次行动时对战车兵必须发动“精通对甲攻击”或“战车破坏”，未发动则读档。移动至右前方路障右侧角落，此时看不到前方有战车。



1-2：向对面右数第二个路障偏上方发射炮弹，如盲射命中可将战车一击必杀。如未命中，请读档微调攻击方向。

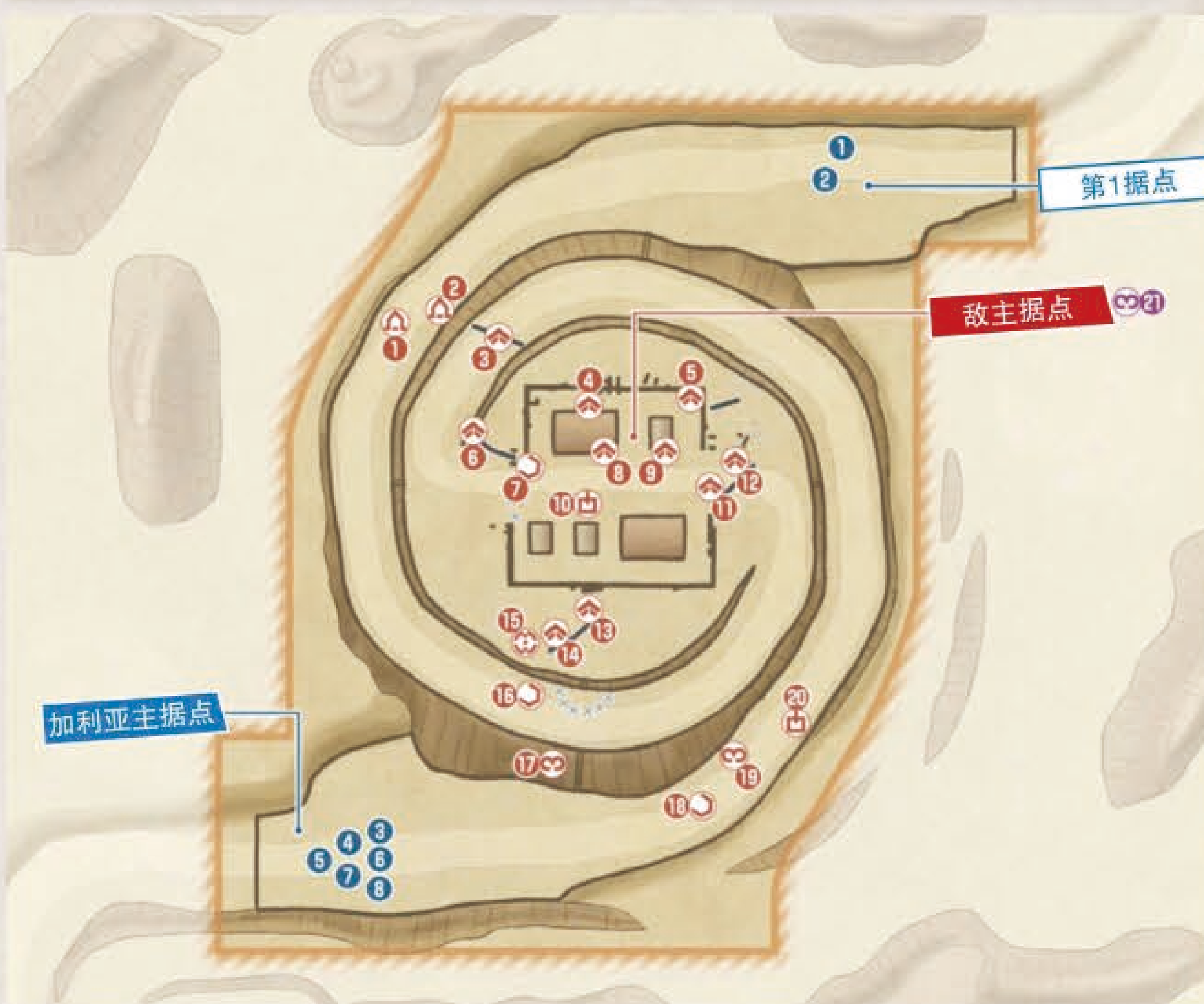
1-3：向对面右数第五个路障偏上方发射炮弹，以摧毁另外一辆战车，可能还是需要多次S/L，命中即可过关。

断章 觉醒的征兆

SIGNS OF AWAKENING



巴里亚斯高地镇压作战



敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 帝国对战车兵	12 帝国突击兵/蹲下
2 帝国对战车兵	13 帝国突击兵(领队)
3 帝国突击兵/蹲下	14 帝国突击兵/蹲下
4 帝国突击兵(领队)	15 帝国狙击兵/蹲下
5 突国突击兵	16 帝国支援兵
6 帝国突击兵(领队)	17 帝国侦察兵
7 帝国支援兵/蹲下	18 帝国支援兵
8 帝国突击兵(领队)	19 帝国侦察兵
9 帝国突击兵	20 帝国战车
10 帝国战车	21 帝国侦察兵/增援
11 帝国突击兵/蹲下	

条件	内容
胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级2回合/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

由于这是第15章才会出现的断章，我方此时的等级和实力已经远远高出敌人几个档次，因此这个断章的战斗简单得就像白送的一样。过了这关，女主角的个人潜能就齐全了，其最强角色的地位就此确立。

◆一周目攻略

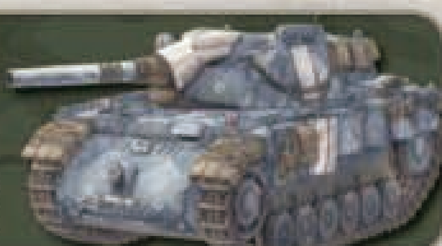
准备：配置一名侦察兵，其余兵科随意。

1-1：一名身上有手榴弹的步兵由梯子上到二层，用手榴弹炸掉二层梯子前的路障。

1-2：对侦察兵使用“全力防御”，侦察兵冲到三层敌方主据点前，将两名军旗下方的敌人射杀，便可占领主据点过关。

断章 憎恨的尽头

WHAT LIES BEYOND HATE



人质救出作战

敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国侦察猎兵
2 帝国侦察猎兵
3 帝国侦察猎兵

胜利条件	消灭所有敌方单位
败北条件	我军单位被发现/威尔金死亡/经过20回合
目标回合	S级2回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前简报

到第15章才会出现的断章，可以说是个“撑死胆大的、饿死胆小的”关卡，打法远没有想像中复杂，横冲直撞就能在1回合内过关。

◆一周目攻略

准备：配置领队角色使首轮CP在3点以上，配置两名侦察兵。

1-1：侦察兵A由中路突破，从两间屋子中间穿过，将左右两个敌方侦察兵干掉。

1-2：侦察兵B从左侧上坡，可以发现屋顶上的第三个侦察兵，发射榴弹将其消灭便可过关。

断章 没有武器的战斗

WAR WITHOUT WEAPONS



猎捕达尔克斯阻止作战

敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 帝国对战车猎兵/匍匐	10 帝国突击猎兵/匍匐
2 帝国突击猎兵(领队)/匍匐	11 帝国突击猎兵/匍匐
3 帝国中战车(领队)	12 帝国突击猎兵/匍匐
4 双面刃凯切(突击猎兵)/匍匐	13 帝国狙击猎兵
5 帝国突击猎兵/匍匐	14 帝国突击猎兵(领队)/匍匐
6 帝国突击猎兵/匍匐	15 帝国突击猎兵/匍匐
7 帝国突击猎兵(领队)/匍匐	16 帝国狙击猎兵/匍匐
8 帝国中战车	17 帝国突击猎兵/匍匐
9 帝国对战车猎兵	

胜利条件	消灭所有敌方单位
败北条件	帝国兵逃亡/威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/经过20回合
目标回合	S级4回合/一周目3回合/二周目2回合

战前简报

这个断章是第14章出现的，是游戏中少数以全灭敌军为胜利条件的关卡。本关有17个敌人，大部分敌人隐藏在草丛中，对付他们最好的办法就是无视地形防御加成的火焰喷射器。我方每回合的CP为9点，杀17个敌人就意味着行动一次就要干掉一个敌人。因为一周目时火焰喷射器的攻击力不足以一步一杀，所以过关回合数只能放宽至3回合，各位玩家只需按照地图所示的敌人位置将他们一个个干掉即可。倒是二周目挑战2回合时，需要在排兵布阵和行动顺序上讲究一些。因此，这里只提供二周目攻略。

需要特别注意的是，发现草丛中的突击兵的一刹那，就要立即进入锁定状态，因为如果被敌人迎击，会被降低攻击力，这样就无法将敌人一下烧死了。另外，二周目反复打这一关可以重复取得最强火焰喷射器。



◆二周目攻略

准备：配置全部领队角色，前排配置三个突击兵和一名有“提升对甲攻击”潜能的对战车兵，另配置一名狙击兵。

1-1：狙击兵将左侧13号狙击兵干掉。

1-2：对战车兵发动“提升对甲攻击”潜能，北上行动两次将两辆敌方战车摧毁。

1-3：最右侧的突击兵A北上，行动三次，先干掉沿途的9号对战车兵，再用火焰喷射器干掉草丛里的6号和7号突击兵，并移动至东北角的斜坡下方。

1-4：中路突击兵B由离我方主据点最近的草丛切入，干掉15号突击兵，再将12号突击兵也烧死，最后在11号突击兵身后的草丛中趴下。

1-5：突击兵C干掉中间草丛14号突击兵，之后向西行。本回合结束。

2-1：突击兵A干掉1号对战车兵后，向西南方向移动，将草丛中2号和5号突击兵依次干掉。

2-2：突击兵B干掉11号突击兵后，向地图东北方草丛移动，并将**双面刃凯切**烧死，过关后可获得敌方火焰喷射器VB FW 2(g)一把。

2-3：突击兵C将地图西边草丛中的10号和17号突击兵烧死后，便可过关，此时应该还剩余1点CP。

断章 盛开在战场的花朵

FLOWER OF THE BATTLEFIELD



难民营防卫作战



敌军作战单位

1 轰牛托优尔达(帝国重战车)	11 帝国突击猎兵
2 帝国狙击猎兵	12 帝国中战车(领队)
3 帝国侦察猎兵/匍匐	13 帝国重战车
4 帝国狙击猎兵/匍匐	14 帝国突击猎兵(领队)
5 帝国对战车猎兵/匍匐	15 帝国突击猎兵
6 帝国突击猎兵	16 帝国突击猎兵
7 帝国突击猎兵(领队)	17 帝国对战车猎兵(领队)/匍匐
8 帝国突击猎兵	18 帝国侦察猎兵/匍匐
9 帝国支援猎兵	19 帝国侦察猎兵/匍匐
10 帝国突击猎兵	20 帝国对战车猎兵/匍匐

胜利条件	阻止敌军侵入地区（8回合）或歼灭敌军
败北条件	阻止敌军侵入地区失败/威尔金死亡
目标回合	S级5回合/一周目3回合/二周目2回合

战前简报

与断章战斗“猎捕达尔克斯阻止作战”有些相似的关卡，有部分敌人躲在草丛里。而且本关要尽量减少回合数的话，难度会更高些，因为每回合6点CP，却要对付20个敌人。由此可见，一步一杀无法成为战术核心。敌人因为站位比较靠近，给“一箭多雕”创造了条件。一周目的三四个回合过关没有什么技术难点，参看地图上敌人的位置也没有太多的必要。因为敌人大都会冲向难民营，我方在主动出击时注意回复，并利用草丛让对战车兵绕到敌方战车身后，将它们铲除，那么威胁便会大大降低。倒是二周目的2回合过关，可以说是游戏中最难达成极限回合数、打法最巧妙的关卡之一，因此这里仅对二周目极限打法进行讲解。这一关的2回合战术并不固定，有多种解法。

◆二周目攻略

准备：我方领队角色固定，CP为6点，只能再配置两名队员，配置一名突击兵，一名有“精通对甲攻击”对战车兵。

1-1：对战车兵发动“精通对甲攻击”，向北偏东方向移动，在高处草丛中一击摧毁帝国中战车后匍匐。

1-2：突击兵向东北方向的草丛移动，发现20号对战车兵后，用火焰喷射器将其干掉。

1-3：突击兵移至东北小片草丛前的石头边，一次烧死18号侦察兵和17号对战车兵。之后趴在草丛里调整位置，让东北边的几个突击兵的迎击可以命中草丛中19号侦察兵，直至侦察兵被自己人打死。此时我方突击兵的体力损失不应太大。

1-4：萝姬向西北方的C型草丛移动，把AP走完后，向C字的中间草地上盲射，一定要将3号侦察兵消灭。

1-5：萝姬走到C字的上端，一次烧死草丛中的4号狙击兵和5号对战车兵。

1-6：萝姬向右稍稍移动，令10号和11号突击兵在被萝姬锁定时三人处在一条直线上，用机关枪一串杀死两人。

1-7：在敌方行动回合中，两辆战车会向中间移动，原本右上角的三个突击兵会向萝姬方向冲过来，不出意外的话都会被萝姬的迎击和反击干掉。

2-1：如果东北侧的三个突击兵没有动位置，我方突击兵可以一把火同时烧死三人，动了的话可分两次清理三人。之后再把2号狙击手也干掉。

2-3：萝姬前进一段后，将9号支援兵干掉。

2-4：对战车兵移动至敌方战车身后，分两次干掉帝国重战车和**轰牛托优尔达**便可过关，过关后可获得战车部件“弹道计算仪”。



HARD研究 游击战术指南书

本作的游击战斗模式除了练级，还为玩家提供了研究的舞台。由于EASY和NORMAL难度的游击战基本脱胎于剧情战斗，而且普遍难度更低，用主线战斗中的战术应对并不费力，所以这里不再重复介绍。HARD-EX做为DLC追加的难度，与勋章、收集要素均无关，也可以不必难为自己。对于游击战斗的研究重心可以放在HARD难度1回合攻略上。本攻略中的参考方法会尽量力求战术的多样化，而不总依赖于强大的女主角。



布鲁尔郊外（HARD）

敌军作战单位

1 帝国驱逐战车	10 帝国狙击猎兵/蹲下
2 帝国狙击猎兵(领队)/蹲下	11 帝国驱逐战车
3 帝国狙击猎兵(领队)/蹲下	12 帝国重机关枪座
4 帝国对战车猎兵	13 帝国突击猎兵/蹲下
5 帝国对战车猎兵	14 帝国突击猎兵/蹲下
6 帝国驱逐战车	15 帝国突击猎兵(领队)
7 帝国突击猎兵	16 帝国重机关枪座
8 帝国突击猎兵(领队)	17 帝国突击猎兵/蹲下
9 帝国突击猎兵	18 帝国战车
	19 帝国对战车猎兵/增援
	20 帝国对战车猎兵/增援
	21 帝国突击猎兵/增援

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级1回合/HARD难度1回合



战前简报

我方处于被包围之势，虽然敌方主据点与我们近在咫尺，但木桥上两架重机枪和三名突击兵的交叉火力，外加木桥上的地雷，让硬闯行为无异于自杀。所有突击兵的攻击还带有攻击力下降的效果，而敌方主据点内有一个突击兵和两辆驱逐战车，全部消灭才能占领据点，所以对甲攻击力也必需有保证。虽然本战看似危机重重，但一回合过关的方法却有不少，是可以充分发挥想像力的一关。

◆一回合攻略1

准备：配置领队角色使CP增至8点以上，一名突击兵配置在地图最下方，白车轴草号装备火焰喷射器。

1-1：白车轴草号战车移动至木桥处，火焰喷射器一次将桥上的重机枪和突击兵全部清除。之后一路往前压，清除地雷和掩体，注意空出可供一人移动的通道。

1-2：对突击兵使用“全力防御”和“全力损伤”，猛冲过桥后将敌方主据点内的突击兵干掉。

1-3：分别攻击敌方战车尾部弱点，将两辆战车解决后，占据敌方主据点即可。

◆一回合攻略2

准备：出战角色只需一名对战车兵，将其配置在地图最下方。

1-1：男主角战车用榴弹消灭敌方主据点内的突击兵。

1-2：男主角战车锁定桥中间的13号突击兵，投掷烟幕弹，目的是让桥上的火力失效。

1-3：对战车兵向敌方主据点移动，路上的地雷对对战车兵的伤害非常小。进入敌方主据点后对准敌方战车尾部弱点，两下将两辆战车解决，便可占领主据点。

◆一回合攻略3

准备：配置领队角色，使CP增至8点以上，配置支援兵卡洛斯、菈米、克萝蒂亚三中人任意一人。

1-1：对支援兵使用“潜在能力觉醒”和“全力损伤”并存档。

1-2：支援兵向敌方主据点移动，但一定要发动潜能“没有损伤”。发动后，枪林弹雨和地雷都伤不了支援兵分毫，在旗杆下将敌方突击兵消灭。

1-3：先攻击11号战车弱点，再将18号战车摧毁，便可无伤过关。



瓦杰尔河岸（HARD）

敌军作战单位

敌军作战单位
1 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
2 帝国重机关枪座
3 帝国对战车猎兵/蹲下
4 帝国对战车猎兵(领队)/蹲下
5 帝国重对战车炮
6 帝国重机关枪座
7 帝国突击猎兵/蹲下
8 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
9 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
10 帝国狙击猎兵
11 帝国突击猎兵
12 帝国狙击猎兵(领队)
13 帝国突击猎兵
14 帝国对战车猎兵/蹲下
15 帝国狙击猎兵(领队)/蹲下
16 帝国突击猎兵/蹲下
17 帝国突击猎兵/蹲下
18 帝国重机关枪座
19 帝国重机关枪座
20 帝国重对战车炮
21 帝国对战车猎兵/增援
22 帝国突击猎兵/增援
23 帝国狙击猎兵/增援



胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级5回合/HARD难度1回合

战前简报

敌方主据点离我方部队的起点比较远，一回合过关势必要利用部分侦察兵的“连续移动”能力。“潜在能力觉醒”可令“连续移动”发动率大大提升，移动方面不是大问题。但是路上的敌人火力非常猛，只有“全力防御”、“警戒行军”两项效果叠加才能抵御住敌人猛烈的攻击，而且因为被敌方突击兵降低攻击力在所难免，敌方主据点内的两架重机枪与一门对战车炮要用“全力破坏”才能保证一次攻击消灭一个，这样一来，CP就非常吃紧。因此，与“警戒行军”效果相同的潜能“迎击耐性”是本战一回合通过的突破口。

◆一回合攻略

准备：配置领队角色，使CP增至9点，配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉三人的任意一人。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”三个命令，并存档。

1-2：侦察兵走一个U字向西南侧敌方主据点移动，但要注意避开一路上的地雷，且一定要发动“迎击耐性”和“连续移动”。进入基地后可先消灭19号重机枪。

1-3：在敌人后方移动，不会受到攻击，将18号重机枪消灭后，移至旗杆下，将对战车炮摧毁后即可过关，CP刚好用完。

克罗邓森林（HARD）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级3回合/HARD难度1回合



敌军作战单位

1 帝国重机关枪座	11 帝国重机关枪座
2 帝国突击猎兵/蹲下	12 帝国突击猎兵
3 帝国突击猎兵	13 帝国重对战车炮
4 帝国重机关枪座	14 帝国驱逐战车
5 帝国重机关枪座	15 帝国驱逐战车
6 帝国对战车猎兵(领队)	16 帝国支援猎兵(领队)
7 帝国突击猎兵	17 帝国驱逐战车(领队)
8 帝国重对战车炮	18 帝国重机关枪座
9 帝国重对战车炮	19 帝国重机关枪座
10 帝国重对战车炮	20 帝国战友猎兵/增援

战前简报

两辆战车与步兵天各一方，敌人的主据点在山顶，离步兵集团的位置很远，侦察兵的“连续移动”成为一回合战术的必要技能。而在敌方主据点处要消除三门对战车炮，这意味着还需要“全力损伤”提升侦察兵的伤害值。好在本关的敌方火力远没有前两关那么集中，在上山的路上并不会遇到强力的阻挠，但要注意一些路障必需清除，不然无法前进。

◆一回合攻略

准备：配置领队角色，使CP增至9点，配置任意一名具有“连续移动”潜能的侦察兵。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”，并存档。

1-2：侦察兵由东南草地前行，经第1据点绕行上山路，路上必需发动“连续移动”。用榴弹清除重机枪前方的断木后前冲，虽然会受到一定伤害，但HP损失一般不超过200点。

1-3：向山上走来到敌方主据点，小心掩体后的地雷。三次攻击解决三门对战车炮身后，占据敌方主据点。

巴里亚斯砂漠（HARD）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级8回合/HARD难度1回合

敌军作战单位

1 帝国战车	12 帝国对战车猎兵(领队)
2 帝国突击猎兵(领队)	13 帝国战车
3 帝国驱逐战车	14 帝国战车
4 帝国驱逐战车	15 帝国侦察猎兵
5 帝国重战车	16 帝国战车
6 帝国战车	17 帝国突击猎兵
7 帝国战车	18 帝国战车
8 帝国战车	19 帝国侦察猎兵(领队)
9 帝国驱逐战车	20 帝国战车
10 帝国突击猎兵(领队)	21 帝国狙击猎兵
11 帝国狙击猎兵	22 帝国突击猎兵

战前简报

HARD 难度的敌我双方主据点的位置并没有改变，所以行动路线与低难度是相同的。只是一路上有战车、降攻击力的突击兵、降防御力的侦察兵对我方行动单位进行截击，多重负面状态让“连续移动”战术的危险性有所增加。敌方主据点中需要消灭的敌人有一个突击兵和一辆战车，所以还是要花部分 CP 在增加侦察兵的对甲攻击力上，CP 值比较吃紧，因此战术方面会参考第 2 场 HARD 难度游击战。

◆一回合攻略

准备：配置领队角色使CP增至9点，另配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉三人中的任意一人。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”，并存档。

1-2：侦察兵向敌方主据点移动，且一定要发动“迎击耐性”和“连续移动”。敌方主据点内的突击兵进入我方射程后停下，在突击兵射程外用步枪射击头部将其射杀，未能杀死请读档。

1-3：冲至北面尽头，攻击敌方主据点内战车的尾部弱点，消灭战车后便可占领主据点。



法森高层部分（HARD）



胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级4回合/HARD难度1回合

敌军作战单位

1 帝国突击猎兵	12 帝国重机关枪座
2 帝国对战车猎兵	13 帝国重战车
3 帝国重战车	14 帝国侦察猎兵
4 帝国侦察猎兵	15 帝国突击猎兵
5 帝国突击猎兵/蹲下	16 帝国突击猎兵
6 帝国突击猎兵/蹲下	17 帝国对战车猎兵
7 帝国狙击猎兵(领队)	18 帝国突击猎兵/蹲下
8 帝国侦察猎兵(领队)/蹲下	19 帝国对战车猎兵/蹲下
9 帝国重机关枪座	20 帝国对战车猎兵/匍匐
10 帝国重战车	21 帝国突击猎兵/增援
11 帝国重机关枪座	22 帝国侦察猎兵/增援

战前简报

这一关的队员配置比较有意思，所有队员完全被分散，但同样的，敌人的火力也因此被分散。敌方主据点处于地图的左侧中部，因为军旗附近的几个敌人都不算是在主据点内，所以这一关不杀一人便能过关。正因为有这样一个特点，所以本关可以说是所有HARD难度游击战中难度最低的一关，用任何角色都可以一回合通过！惟一需要注意的就是角色的配置位置。

◆一回合攻略

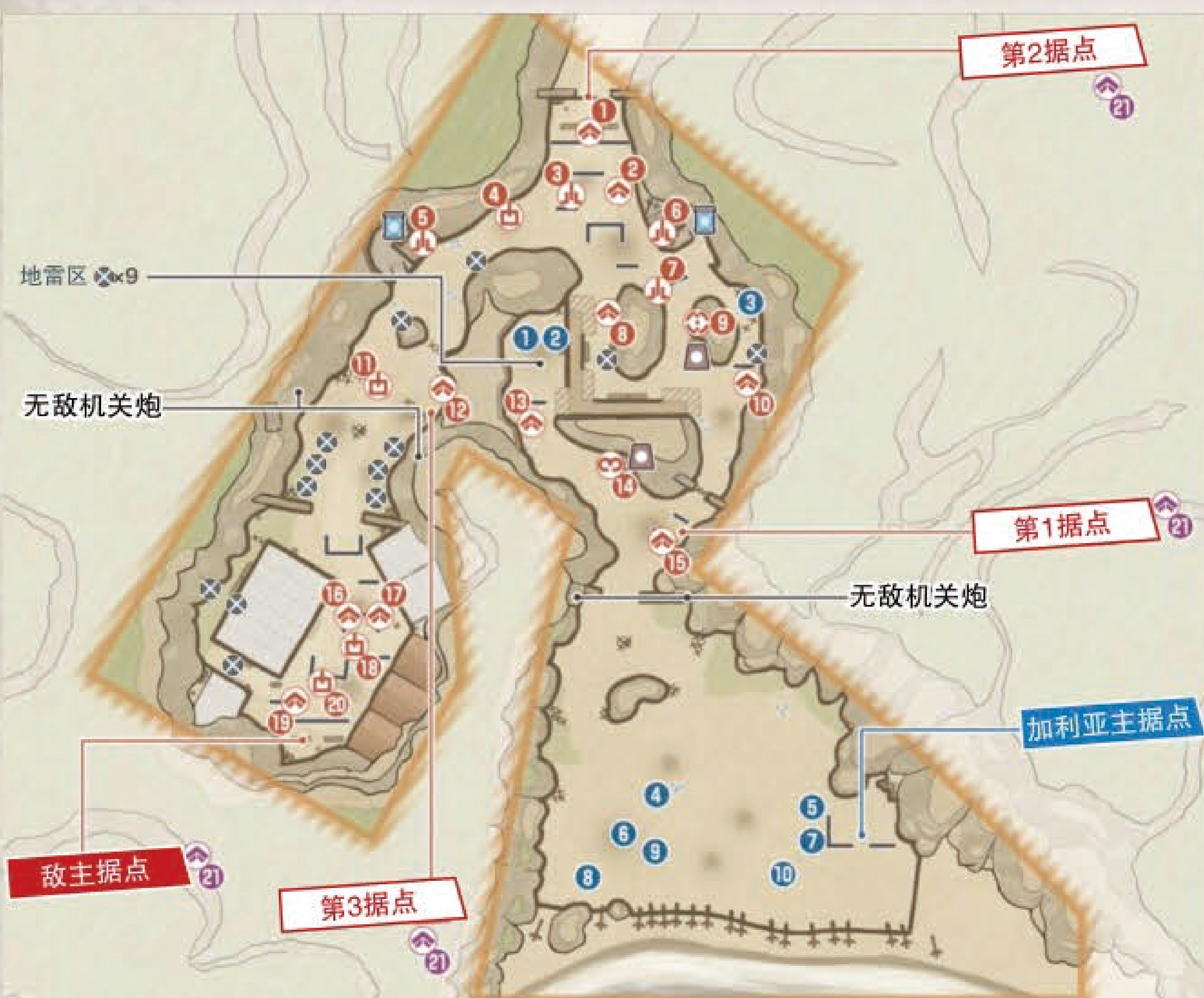
准备：将任意兵科的一个步兵配置在地图最左下方的8号配置点即可。

1-1：对人使用“全力防御”和“戒备进军”。

1-2：步兵向地图左上方移动，遇到攻击也不会受到太大的伤害。

1-3：不必在乎军旗周边的敌人，直接将敌方主据点占领即可。

马尔贝里海岸（HARD）



敌军作战单位

1 帝国突击猎兵(领队)/蹲下	11 帝国驱逐战车
2 帝国突击猎兵	12 帝国突击猎兵(领队)
3 帝国重机关枪座	13 帝国突击猎兵/蹲下
4 帝国驱逐战车	14 帝国侦察猎兵
5 机枪碉堡	15 帝国突击猎兵/蹲下
6 机枪碉堡	16 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
7 帝国重机关枪座	17 帝国突击猎兵/蹲下
8 帝国突击猎兵	18 帝国驱逐战车
9 帝国狙击猎兵	19 帝国突击猎兵/蹲下
10 帝国突击猎兵/蹲下	20 帝国重战车
	21 帝国突击猎兵/增援

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级10回合/HARD难度1回合

战前简报

三个对CP有影响的角色处于被包围的状态，火力的疯狂程度不亚于之前的任何一关。敌方主据点需要消灭一个突击兵和一辆战车，对CP的需求量比较大，而本关最多只有8点CP，所以要精打细算。与上一关相比，难度一下子拔高了许多，而且因为三名主要角色被固定在离敌方主据点比较近的地方，所以在选择角色和战术上比较单一，除了利用女主角强大的潜在能力，暂时还没有更好的一回合过关战术。

◆一回合攻略

准备：三个角色的位置是固定的，不必进行任何队员的配置。

1-1：对亚莉希雅使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”，之后存档。

1-2：女主角沿道路右侧向敌方主据点移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”，至敌方主据点前用榴弹打突击兵的身后，将其炸向前方，即炸出主据点区域，如未能炸出请读档。使用榴弹后需发动“不可思议的身体”回满体力，如未发动请读档。以上步骤均成功时存档。

1-3：发动“迎击耐性”，冲至战车后方，故意被敌人攻击，体力至一半以下时会发动潜能“女武神”，此时便有足够的攻击力将战车一次消灭，之后占领敌方主据点过关。

布鲁尔风车塔广场（HARD）

敌军作战单位

1 帝国狙击猎兵
2 帝国突击猎兵
3 帝国重机关枪座
4 帝国狙击猎兵(领队)
5 帝国狙击猎兵
6 帝国突击猎兵(领队)/蹲下
7 帝国狙击猎兵
8 帝国狙击猎兵
9 帝国狙击猎兵
10 帝国突击猎兵
11 帝国突击猎兵/蹲下
12 帝国突击猎兵/蹲下
13 帝国突击猎兵
14 帝国重战车(领队)
15 帝国对战车猎兵
16 帝国狙击猎兵
17 帝国重机关枪座
18 帝国重机关枪座
19 帝国狙击猎兵(领队)
20 帝国突击猎兵/增援
21 帝国侦察员猎兵/增援
22 帝国狙击猎兵/增援



胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级5回合/HARD难度1回合

战前简报

因为场地中有一些无法破坏的路障，所以并不能走直线到达敌方主据点，但这个距离还在一次“连续移动”可到达的范围之内。而且比较有利的是敌方主据点内只有一个傻乎乎的狙击兵，可以轻松将其灭杀。一路上的敌人火力还是比较猛的，特别是靠近敌方主据点前的路障时，战车与突击兵的交叉火力会重创我方移动单位，而之后的路口还有两架重机枪把守，所以在这个死亡地段如何生存下来是这一战的关键。这一关三个主要角色出战也只有7点CP，行动值的合理安排也很重要。

◆一回合攻略1

准备：配置领队角色，使CP增至6点以上，另配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉三人的任意一人。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”。

1-2：男主角战车移动至一辆卡车处，向两名突击兵和战车之间发射烟幕弹。

1-3：侦察兵向敌方主据点移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。因为死亡地段的交叉火力在烟幕下失效，路口的重机枪不会致命，可以硬冲过去。到达敌方主据点，干掉傻站着的狙击兵后，占领主据点即可。

◆一回合攻略2

准备：只配置亚莉希雅一人即可。

1-1：对亚莉希雅使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。

1-2：女主角向敌方主据点移动，路上必需发动“迎击耐性”、“连续移动”和“女武神”，如未发动请读档。多重效果叠加可令女主角强行突破死亡地段，只用4点CP值便可通过这一关。

那吉亚平原（HARD）

敌军作战单位

编号	单位
1	帝国侦察猎兵/蹲下
2	帝国重机关枪座
3	帝国狙击猎兵(领队)
4	帝国侦察猎兵
5	帝国重机关枪座
6	帝国侦察猎兵
7	帝国重机关枪座
8	帝国侦察员猎兵
9	炮台碉堡
10	帝国重机关枪座
11	帝国侦察猎兵
12	帝国重机关枪座
13	帝国重战车
14	帝国重机关枪座
15	帝国驱逐战车
16	帝国重机关枪座
17	帝国侦察猎兵
18	帝国重机关枪座
19	帝国机关枪座
20	帝国突击猎兵(领队)/蹲下
21	帝国突击猎兵/增援



胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级7回合/HARD难度1回合

战前简报

与上一关一样，本关的地形被一些路障重新划分，所以要前往敌方主据点需要经过长途跋涉，至少也要两次“连续移动”方能到达。本关比较麻烦的地方是沿途有降防御力的敌方侦察兵，并有一些交叉火力，会令我方行动单位损失不少的HP，如果不利用亚莉希雅的体力回复技能，那还是得精打细算一下。而本战最大的难点是CP值最大仅为6点，这就限制了战术的宽度，一回合过关的重任还是落到了三个侦察兵身上。不过方法得当的话，甚至CP值还能有剩余。

◆一回合攻略1

准备：配置领队角色，使CP增至6点，另配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉三人的任意一人。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。

1-2：侦察兵向东北方向移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。走到8号侦察兵面前时对自己进行回复，体力一般在200点以上。

1-3：向地图东南角的敌方主据点移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。由中路突入时贴着通道东侧走，在未被20号突击兵发现的情况下攻击主据点内重机枪兵的头部，可将其消灭。

1-4：发动“迎击耐性”后用榴弹攻击20号突击兵的身后，将其炸出主据点所在区域。之后强行突入，将主据点占领即可。

◆一回合攻略2

准备：配置领队角色，使CP增至5点以上，另配置侦察兵亚莉希雅、瓦威、艾嘉三人的任意一人。

1-3：前两次行动与上述方法相同。第三步发动“迎击耐性”后，由东侧通道进入敌方主据点，在突击兵前方蹲下，移动至突击兵的迎击死角，而且还能令重机枪只打中突击兵的绝妙位置。耐心等待突击兵被自己人打死后，将重机枪清除，即可占据敌方主据点。

瓦杰尔东侧



胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	威尔金死亡/敌军占据加利亚的主据点/我军步兵被全数消灭/经过20回合
目标回合	S级7回合/HARD难度1回合

敌军作战单位

敌军作战单位	敌军作战单位
1 帝国对战车猎兵	12 帝国狙击猎兵
2 帝国突击猎兵	13 帝国突击猎兵/蹲下
3 帝国驱逐战车	14 帝国突击猎兵/蹲下
4 帝国突击猎兵	15 帝国狙击猎兵
5 帝国对战车猎兵	16 帝国侦察猎兵
6 帝国突击猎兵/蹲下	17 帝国驱逐战车
7 帝国突击猎兵/蹲下	18 帝国侦察猎兵
8 帝国侦察猎兵/蹲下	19 帝国驱逐战车
9 帝国狙击猎兵	20 帝国驱逐战车
10 帝国对战车猎兵(领队)	21 帝国突击猎兵/增援
11 帝国侦察猎兵/蹲下	22 帝国对战车猎兵/增援
	23 帝国侦察猎兵/增援

战前简报

这是一个直线型的关卡，我方起点和敌方主据点在地图两端，但总的来说距离不算太长。一路上敌方布有密集的阵形，特别是接近敌方主据点时，里外三层的火力网有着极大的杀伤力，而且还有降我方防御力的侦察兵雪上加霜。不过这一关的 CP 最大值又回升到了 9 点，相对来说比较宽松，难度方面并没有想像中那么高，因此过关方法比较多，并有一定的趣味性。

◆一回合攻略1

准备： 只配置亚莉希雅一人即可。

1-1： 对亚莉希雅使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。

1-2： 向敌方主据点移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。到达敌方主据点前向军旗下的对战车兵后方发射榴弹，将炸离旗杆下方，如未成功请读档。发射榴弹后发动“不可思议的身体”回复体力，之后直冲旗杆占领主据点即可，只需4点CP。

注： 如使用瓦威或艾嘉，需在炸飞对战车兵后用命令“紧急处置”回复体力后，再发动“迎击耐性”占领主据点，一共需要8点CP。

◆一回合攻略2

准备： 配置支援兵卡洛斯、菈米、克萝蒂亚三中人任意一个在地图下方最右处。

1-1： 对支援兵使用“潜在能力觉醒”后向敌方主据点移动，用尽AP后存档。

1-2： 继续前进两次，都必须发动“没有损伤”。来到旗杆处，蹲在对战车兵身边，周围敌人强大的火力很快就会把对战车兵干掉，在不开一枪的情况下便可过关。

白金攻略 寇蒂莉雅公主的荣光

除追加了一个白金奖杯（“战斗少女”是什么鬼？），重制版的奖杯完全参照了原版的勋章系统，每个勋章均对应一个奖杯，而且取得奖杯的方式也必须是满足条件后，前往谒见厅参见寇蒂莉雅公主，由公主为您颁发勋章，同时奖杯弹出，在其他的游戏过程中并不会获得奖杯。由于谒见厅是一周目第 9 章才会追加的项目，也就是说在此之前并不会取得任何奖杯。

白金路线

奖杯总数	21	铜杯	8	银杯	3	金杯	9	白金	1

项目	内容
白金难度	5/10
白金所需时间	35小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
可能错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯难度适中，而且因为S级评价只对过关回合数有要求，所以很多战斗都可以玩成“侦察兵跑酷”。能够较好地适应游戏系统，再配合攻略辅助的话，通关并不会花太多时间。二周目能力强了之后，挑战全 S 和其他奖杯也更加得心应手。

1. 一周目可不追求全 S，但能顺便拿的奖杯还是都拿了吧，比如濒死和阵亡相关奖杯。通关后存一个“过关资料”的系统档。

2. 读取“过关资料”继承一周目数据开始二周目。这一遍就需要完成全 S、全武器、全命令、全人物二段介绍等所有的收集和挑战目标了。

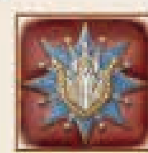
3. 一般情况下，完成各项目标时，杀敌总数还达不到 1000。参考后文中推荐的方法刷刷刷吧！

4. 千人斩完成后开始三周目，此时人物总览中的人物介绍都已经填满，拿到最后一个勋章，白金奖杯也就到手啦！




战斗少女勋章（白金）

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯




公国勋功章（铜杯）

取得条件： 完成第9章“寇蒂莉雅救出战”




法森解放战从军章（铜杯）

取得条件： 完成第10章“法森攻略战”




那吉亚会战从军章（铜杯）

取得条件： 完成第14章“那吉亚会战（2）”




基尔兰戴欧要塞战从军章（银杯）

取得条件： 第15章完成“与塞贝莉雅的决战”




公国名誉勋章（金杯）

取得条件： 主线通关，开始2周目




殊勋圣枪勋章（铜杯）

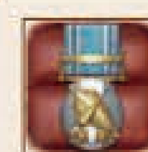
取得条件： 击破敌军王牌超过10个（EXTRAS的追加断章除外）

奖杯说明： 从流程第二章开始，在战场中会出现敌方的王牌士兵，有时也可能是战车。他们一般会躲在不易发现的角落，拥有很高的基础能力和回避力，可多利用S/L或者爆炸物来应对。由于干掉王牌可缴获特定武器，和其他奖杯也有挂钩，在流程攻略的地图上已经详细标注了王牌的位置，攻略步骤中也兼顾到了干掉所有王牌，请放心参考。



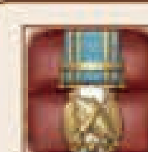

殊勋青铜枪盾勋章（铜杯）

取得条件： 敌军总击破数突破250




殊勋白银枪盾勋章（银杯）

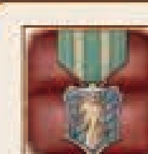
取得条件： 敌军总击破数突破500




殊勋黄金枪盾勋章（金杯）

取得条件： 敌军总击破数突破1000

奖杯说明： 由于游戏系统的特殊性，追求一周目全S，那么“闪电战”的结果就是二周目打完时，可能杀敌数还不够500人。但不管怎么说，就算正常打下来，最后刷杀敌数也在所难免。后文会推荐两种刷杀敌数的心得。




断角勋章（银杯）

取得条件： 习得所有个人潜能的义勇兵于战斗中死亡（EXTRAS的追加断章除外）

奖杯说明： 最简单的方法还是在第16章让队员直接被土拨鼠式巨大战舰压死，这样不会有濒死状态。注意！领队角色只会撤退，不会战死。还有就是玩家需要确认战死角色已经习得所有个人潜能（开启人物总览中的第二段介绍），习得方法在系统中有具体说明。



名誉战伤勋章


铜杯

取得条件：救助陷入濒死状态的我方队员（EXTRAS的追加断章除外）



大翼兵团勋章


金杯

取得条件：所有兵科均升级至最高的20级

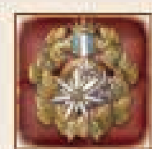


羁绊之翼金牌


金杯

取得条件：人物总览中所有义勇兵的人物简介全部填满

奖杯说明：此勋章需要完成所有人物的三段介绍方能取得，第三段要通关时才会出现。由于二周目时会有新角色加入，那么最少也要在开始三周目时方能取得。过程中还要刷出全部角色的第二段介绍（个人潜能），可以说是游戏中最费周折的一个奖杯。

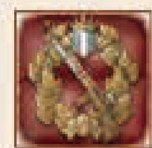


优秀指挥官勋章


金杯

取得条件：习得所有命令

奖杯说明：命令在前文中已经说过，一部分在兵科升级时习得，一部分随流程在阵亡者公墓向老爷子学习，最晚一个要到二周目才能学到。



优秀武装兵团勋章


金杯

取得条件：收集到所有种类的武器（EXTRAS的追加断章除外）

奖杯说明：全部武器包括所有可开发的武器、敌方王牌身上缴获的武器和公主奖励的武器。一方面要注意不要遗漏王牌，还有就是公主的奖励有随机性，参见公主前最好先存档。万一有遗漏，请对照数据资料部分进行补完。



优秀机甲兵团勋章


金杯

取得条件：收集到所有的战车装备（开发、零件）

奖杯说明：需要购买所有开发项目，少量零件需在敌方王牌战车上缴获。另外，威尔金的战车最后三项强化都要开发过至少1次。



加利亚战线记完成记念金牌


金杯

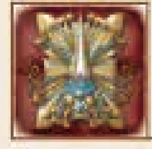
取得条件：完成所有断章



兰德古利兹圣盾勋章


铜杯

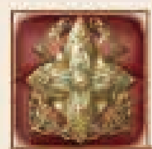
取得条件：完成第10章“法森潜入战”之后的任意单场战斗，未出现濒死者



兰德古利兹圣枪勋章


铜杯

取得条件：以S级评价完成单场战斗



皇家兰德古利兹勋章


金杯

取得条件：所有战斗均取得S级评价（不包括游击战斗HARD-EX、追加游击“伊蒂分队的挑战书！”以及EXTRAS的追加断章）

奖杯说明：这个奖杯涉及基本流程中的战斗，断章战斗，还有游击战斗前三个难度（需要各打一次S级），这些是游戏初版即包含的内容。不需要打的是原版中通过DLC追加的战斗，只是重制版中全部都塞进去了，奖杯则没有相关要求。



刷杀敌数心得



方法1 瓦杰尔东侧（HARD）

这是游击战斗的第9张地图，HARD难度这关的特点是在敌方据点里会不断出兵，只要布好阵，可以实现全自动刷杀人数。核心战术是让装备Ruhm的突击兵爬到中间的了望台上，而对面的房顶上再站四五个侦察兵或支援兵，他们都装备火力和射程不俗的“加利安-A20”，与塔上的突击兵形成交叉迎击火力，在这种情况下，敌人根本冲不上来。但在布好这个阵形之前，我们还需要先干掉三辆战车，还要有人摸到敌方据点处，把掩体破坏掉，以免敌人蹲在那里不动。这些步骤需要五六回合才能全部搞定，大概需要二三十分钟。但之后就省心了，到我方行动时直接选择回合结束即可，然后你就可以看到敌人前赴后继地来送死。最后只需要在第20回合时占领据点过关。摆阵形不太拖沓的情况下，一小时也能制造200+的杀人数，而且是半自动的，也不用老是看战前简报。

这种刷敌方式效率更高，只是准备工作要比第一种复杂不少，首先得取得塞贝莉雅的BOSS级机关枪Ruhm，下面会为大家介绍一下取得这把神枪的方法。

方法2 瓦杰尔河岸（EASY）

这是游击战斗的第2张地图，由于是EASY模式，战斗没有任何难度。领队全上一共有9点CP，左侧设两个突击兵，右侧设一个。刷敌的战术核心是双杀，依靠合理的站位让两个敌人处于一直线上。这一关可以创造多次双杀机会，行动九次可以干到14到15人。最后占领据点，一回合过关，耗时在4分钟左右，加上读盘和战前简报，也就4分钟的样子。熟练的话一小时可以刷将近200人。

神枪入手攻略



要取得强力机关枪Ruhm，需要通过追加断章“开火！与塞贝莉雅同在”的两场战斗。追加断章的战斗独立于主线之外，不会取得经验值和金钱，评价高低也没有什么影响，只要能过关就行了。这两场战斗实际上都可以用比较巧妙的方法实现一回合过关，这里向各位简要说明一下，让各位能更顺利地拿下神枪。

注意！追加断章的存档千万不要把主线存档覆盖了，要不然就欲哭无泪了，千万小心！

基尔兰戴欧要塞镇压战

准备：在左侧配置侦察兵恩斯特、一个狙击兵，同时至少配置一个领队（穿红色军服），令CP达到8点。

1-1：用狙击兵干掉地图左侧的加利亚突击兵领队；

1-2：侦察兵恩斯特移动至左下方的路障前，一进入突击兵射程要马上结束行动，以免体力损失过多；

1-3：存档后开动战车接近恩斯特，用榴弹弹向他的身后投射，利用爆炸的冲击力把恩斯特炸飞过路障。失败了就读档；

1-4：恩斯特沿着阶梯向下走，在下一个路障的中间停下，给自己回复，之后存档；

1-5：恩斯特对着墙壁扔手榴弹，让手榴弹弹到自己脚边，并把自己炸飞至阶梯下方，没成功就存档。现在大家应该知道了，选择恩斯特是因为他体力较高，其他侦察兵很容易被炸死；

1-6：恩斯特向敌方总部移动。之后再行动两次，攻击据点旁那辆战车的弱点，打爆战车后占领据点即可。

加利亚剩余部队扫荡战

准备：配置所有的领队，令CP达到12点。右侧配置一名狙击兵。

1-1：注意塞贝莉雅左侧有敌方王牌**鼹鼠穆萨德**，战车往穆萨德所在方向移动，切换榴弹不断微调，直至瞄准穆萨德，将他炸成站立状态后存档；

1-2：右侧狙击兵向**鼹鼠穆萨德**头部攻击，不断S/L，直至将其消灭，之后存档；

1-3：对战车兵艾尔文由右边梯子处，向右侧战车射击，打偏了就读档。两炮干掉战车后存档；

1-4：控制卡尔从右边梯子下去，向原先有战车的位置移动，并进入战壕。之后向有路障的方向移动，有两个路障要用手榴弹炸掉。这里注意，一定要走最短路线，只移动4次到达塞贝莉雅身边触发解毒剧情。4次到不了塞贝莉雅处就读档；

1-5：对塞贝莉雅使用命令“防御态势”，之后移动两次，只要延铁道线向地图下方的目的地一路猛冲就行了。此时刚好把12点CP全部用完。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

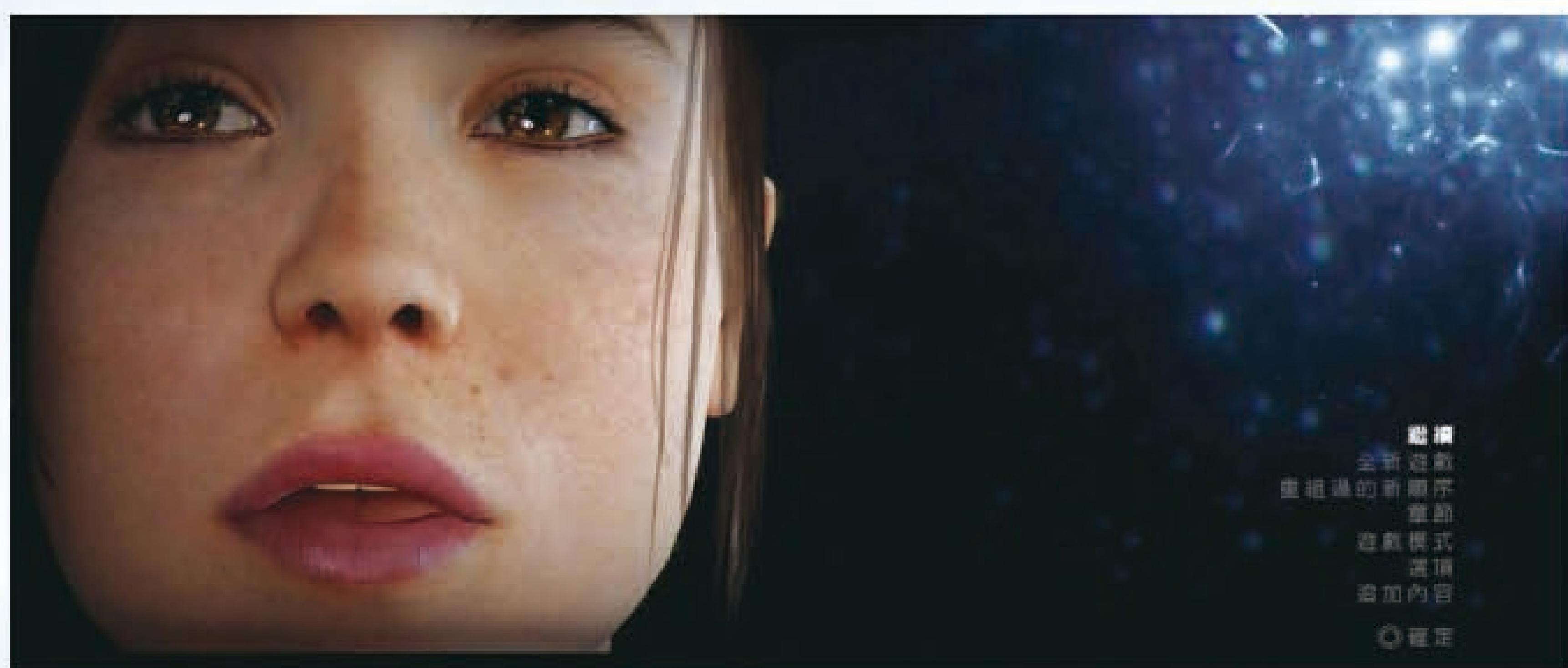


《超凡 双生》在PS3平台推出时就曾经引发过热议，毕竟本作可是邀请了著名演员艾伦·佩吉等人倾情出演，加之又是《暴雨》小组的新作，自然备受期待。但在游戏发售之后，本作的口碑却呈现两极化趋势。玩家们大多吐槽的地方在于本作采用了混乱的时间线，导致剧情极为不连贯，严重影响到了对故事整体的理解。所以当《超凡 双生》移植到PS4平台之后，制作组特意加入了正确时间线的模式，如此一来玩家们就可以品味到祖迪完整的一生了，也算是比较有诚意的改进了吧。

文 八重樱　美编 香山

PS4		
超凡 双生	SIE	动作冒险
Beyond:Two Souls		中文版
2016年3月2日	本地1～2人	对应年龄：18岁以上
下载版售价为PS4：327港币		无对应周边

系统介绍



本作的系统与《暴雨》非常相似，没有复杂的战斗和升级等要素，基本只要根据提示按对按键就可以。流程中玩家需要轮流操纵女主角祖迪和她的灵体艾登，下面就分别为大家介绍他们的操作。

祖迪

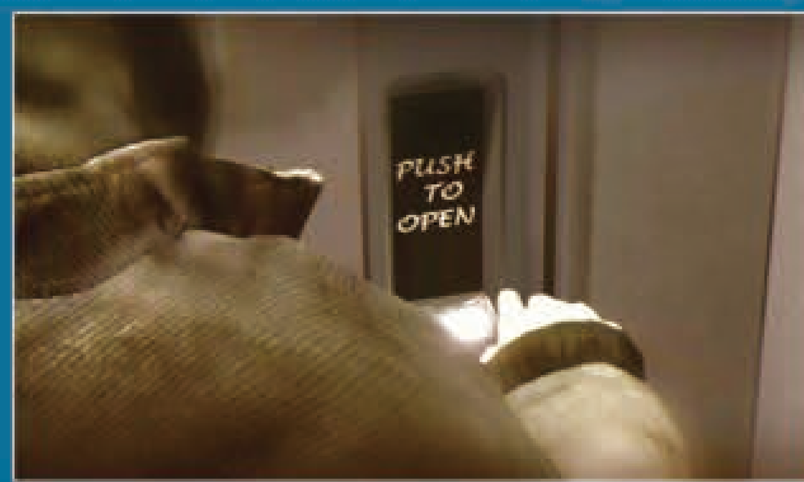
按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	观察四周
	与环境互动（注1）
	战斗（注2）
△	切换至艾登





注1：在场景中移动时经常能看到白色光斑，这代表着祖迪可以与附近的场景进行简单的互动，只要将右摇杆向光斑所在方向推过去就可以实现互动。



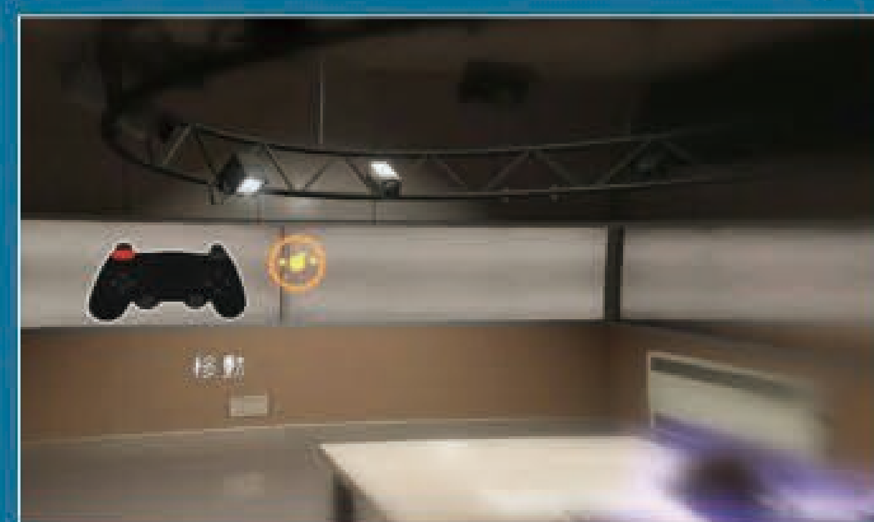


注2：当祖迪遭遇到战斗剧情时，每次敌人攻击或是祖迪出击时游戏画面都会呈现为慢镜头，此时玩家应注意观察祖迪的动作的前进方向，同步推动右摇杆。过多的操作失误有可能会影响到故事的发展。

艾登

按键	效果
左摇杆	移动（注3）
右摇杆	观察四周
左摇杆＋右摇杆	使用能力（注4）
L1长按	锁定目标

按键	效果
L2	快速转身
R1	往上移动
R2	往下移动
△	切换至祖迪



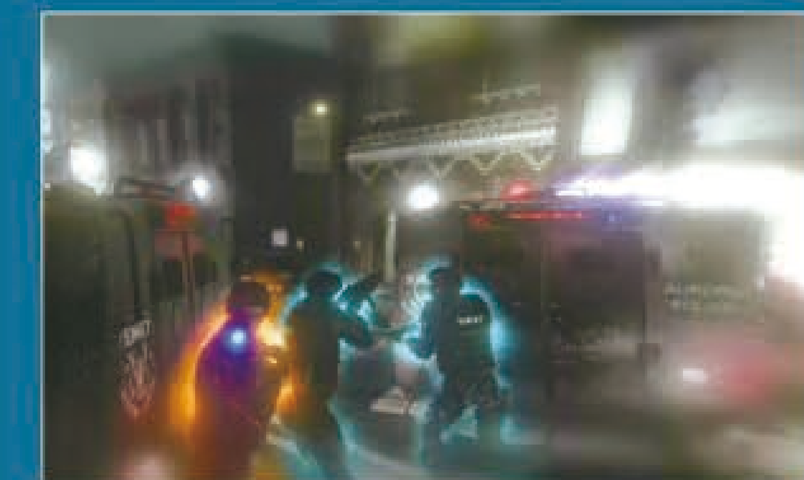
注3：因为是灵体，所以艾登在移动时可以随便穿过墙壁、家具等物体。但艾登并不能无限远离祖迪，当画面变成黑白并且手柄剧烈振动时就代表已经达到了极限。



注4：艾登要想直接对现实中的人或物下手，首先人或物上必须有一个蓝色光斑。看到这个光斑后按住L1键又会出现两个紫色光斑，可分别由左摇杆和右摇杆来控制。艾登的能力可细分为以下几种：

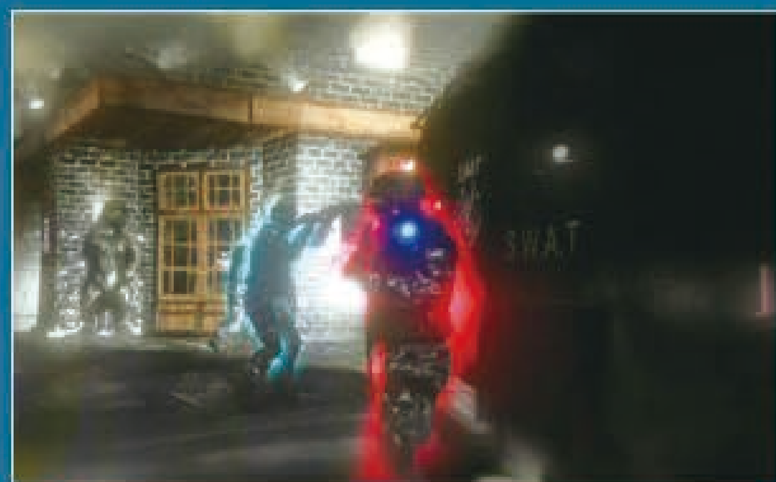


❶ **移动**：向下推两个摇杆，松开后紫色光斑撞击蓝色光斑，从而令现实中的事物移动。



❷ **附体**：如果NPC发出橙色光芒时就代表此人可以被艾登附体。向左右相反方向推动摇杆使

两个紫色光斑远离蓝色光斑，持续一段时间后就可附体成功。附体成功后有时还会出现按键提示来消灭周围的人。但要注意的是，假如中途停止或是附体角色被他人碰到，就会解除附体状态。



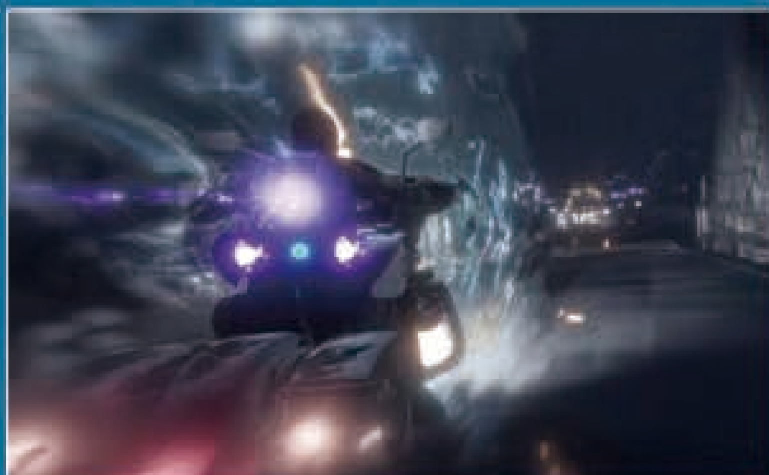
③ **窒息：**如果NPC发出红色光芒，那么就将两个摇杆同时推向中间，持续一段时间后，NPC就会被掐晕或掐死。



④ **治疗：**NPC发出绿色光芒时，将紫色光斑移动到伤口处，持续一段时间就可治愈。



⑤ **通灵：**在需要通灵的场合时移动两个紫色光斑将他人的记忆引导到祖迪的头部。



⑥ **防御：**只会在特定的几个剧情内出现，同样是移动紫色光斑尽可能靠近蓝色光斑，就会制造出防御罩来保护祖迪安全。

难度模式

为照顾到休闲类玩家，游戏提供了一种更为简单的操作，该难度下，控制祖迪时会有白色箭头提示玩家该做出怎样的动作，控制艾登时，场景内会出现数个橘黄色的光斑，便于艾登直接前往指定地点。但是如此一来，也不太容易找到隐藏在各个章节中的追加要素，玩家势必要做出取舍。难度可以在主菜单或是游戏进行中按暂停键来修改。



单人／双人模式

游戏支持本地双人联机，一人控制祖迪一人控制艾登，并且两人的难度是可以分开选择的。由于存在双人游玩的奖杯，所以玩家需要准备两个PS4手柄。2P手柄以游客身分登陆账户后，在“游戏模式”中可进行相关的设定。



如果玩家没有第二个PS4手柄，那么也可以将PSV作为2P手柄使用。这需要在PS4的菜单“设定”→“遥控操作连接设定”中进行设置。

白金攻略

本篇攻略采用的是PS4版新增加的“重组过的新顺序”模式，也就是按照正常时间轴来推进故事。关于奖杯及收集的取得在文中都有详尽说明，玩家们可以对照着攻略一一攻克。

由于本作部分奖杯的获得条件之间存在矛盾，所以无法做到一周目就取得白金。但可以通过选择章节重打的形式进行补完。

以下是比较详细的白金路线和注意点：

1.一开始就请选择双人模式，从头到尾打通所有章节。虽说要使用双手柄，但是由于祖迪和艾登的操作是完全分开的，所以也不会出现手忙脚乱的情况，只要确保两个手柄都有电就行了。开始双人模式时可以解锁【铜杯：两个灵魂】，全程均以双人形式游戏，通关时解锁【金杯：一起直到永远】。

2.一周目的目标有三个，第一是要完成20个追加要素的收集；第二是取得较为麻烦的【银杯：无法驾驭】；第三是让所有结局相关的关键角色都生存。这一遍可以完成6个结局，但是最后的“黑太阳”章节要反复打三次。

3.二周目时，从章节“和其他女孩一样”一直打到章节“晚餐”，解锁【铜杯：和雷恩坠入情网】。

4.继续二周目，从章节“无家可归”开始，一直打到最后，让6名角色全部死亡。

5.重打章节“实验”、章节“孤独”、章节“派对”、章节“大使馆”（三周目）、章节“逃亡”，回收剩余奖杯。

6.剧情无法跳过，所以最后一章做好打吐了的准备吧……

章节“实验”

一周目


■追加要素 01

可以操作后，使用右摇杆控制祖迪站起来，之后可以在房间里四处逛逛，场景中有很多道具都可以互动。在柯尔的催促声之下从房间来到实验室，期间可以在走廊听听研究员们的谈话。进入实验室之后开始试验，按下△键切换到灵体艾登的视角，控制艾登时移动到隔壁研究员们所在房间，在前方角落找到“**追加要素1**”。

穿墙到隔壁房间查看凯瑟琳手中的卡片图案，再按一下△键回到祖迪的视角，使用左摇杆切换卡片，在正确的卡片上选择×键，三次之后进入下一个实验。

按下△键操作艾登穿过墙壁，根据提示按住L1键然后将两个摇杆同时往下推再松就可破坏积木，之后不听研究员的命令尽情将屋内所有物品尽数破坏掉，全部破坏之后，凯瑟琳身上就会出现红光。让艾登去掐她，全程不要停手。

选章节

艾登搞破坏时听到祖迪喊住手就切回祖迪视角，按下×键退出实验，这样可解锁【铜杯：服从】。

章节“我想象中的朋友…”

一周目

操作艾登来搞恶作剧，比如把凳子挪到桌子上、打开收音机、点旺壁炉、点亮圣诞树、摸妈妈一下、调查冰箱上的饼干桶后让艾登拿到饼干，只要完成

任意三件恶作剧，就能解锁【铜杯：队友】。

往大门口移动时妈妈会让祖迪帮她去车库（楼梯后面的门）拿油，如果拿得慢会看到惊悚场面。将油交给妈妈后，妈妈会建议祖迪出去玩。去玄关穿上羽绒衣和鞋子，从厨房处的门来到院落。左转走到矮树附近，可以找到“追加要素2”。

控制祖迪爬左侧的栅栏，失败之后让艾登将栅栏破坏掉，钻到外面去，和外面的孩子一起玩打雪仗。打中几次之后就会有剧情，控制艾登去掐熊孩子的脖子，不要停手直到剧情出现。

夜晚，让艾登去开灯，之后就会看到父母为了祖迪的未来而争吵。视角切换回祖迪之后再根据提示做一系列操作。


■追加要素 02

章节“初次会面”

一周目

一开始就艾登视角。控制艾登穿过墙壁到外面的走廊上就可以看到“追加要素3”。


■追加要素 03

切换回祖迪视角，走进奈森的办公室中。让祖迪坐到椅子上之后，两人之间就会有一段交谈。之后奈森会让祖迪叫出艾登，这时切换到艾登视角随便操作一个物品继续剧情。

章节“第一个晚上”

一周目

父母和奈森离开后，先切换成艾登，来到隔壁奈森所在的房间，“追加要素4”就在柜子的旁边。

换回祖迪后，拿起沙发上的睡衣，到浴室换好。再从行李箱中拿出小兔子和手电筒，上床睡觉。

几个操作后切换成艾登，使用手电筒在天花板上制造出动物剪影哄祖迪入睡。


■追加要素 04

灵体来袭时，先让艾登到隔壁房间叫醒柯尔，之后消灭全部的灵体。解锁【铜杯：灵体学徒】。

章节“孤独”

一周目

当父亲离开时，控制艾登跟上前去掐他的脖子，直到祖迪出言制止，解锁【铜杯：不是我父亲】。

选章节

这一次要默默看着父母离开，以解锁【铜杯：抱歉】。

章节“派对”

一周目

下车后从奈森手中接过礼物，按门铃进入房间。

生日派对开始之后，会有很多选项，比如是否要喝酒、跳舞、抽烟、或是让艾登搞些恶作剧。如果坐到椅子上，金发男孩麦克就会来搭讪。和他会有一系列的互动，跳舞时还可以选择是否接吻。之后有人提议让祖迪来表演超能力。

拆礼物环节之后祖迪被关进了储物室中。切换成艾登打开房门，然后选择“复仇”。先让艾登破坏蛋糕和桌子，控制艾登打倒至少3个熊孩子，然后打开煤气灶，或打倒蜡烛把房子点燃，这样可以解锁【铜杯：复仇】。

选章节

祖迪从储物室中出来后，选择“离去”，过关后解锁【铜杯：冷血】。

章节“和其他女孩一样”

一周目

先操作艾登在屋中到处折腾，等祖迪出声制止之后就停下来了。让艾登前往隔壁柯尔的房间，附体到柯尔的身上后开门放祖迪出来。

出门之后右拐，会发现尽头的门无法开启。将磁卡从柯尔胸前取下，刷卡开门出去。

遇到门卫后，当门卫和柯尔对话时选择“说话”就可以蒙混过关。

来到室外调查车子，让柯尔打开车门发动引擎，然后祖迪躲在车后箱里，发动车子。

从车子上下来之后打开车后箱，然后将柯尔带到右边的树林里。

来到酒吧后，先让艾登前往男厕所，地面上有“追加要素5”。

让祖迪在座位上坐下，男人会邀请她打台球。两三次之后触发剧情，切换到艾登视角，利用酒吧的东西来砸三个男人，等三个男人都跑到门边之后，附身到中间的男人身上，拿起枪射杀另外两个后自杀，过关后解锁【铜杯：永不分离】。


■追加要素 05

二周目

面对门卫的调查什么都不要做，让门卫察觉到异况，这样祖迪就无法去酒吧了。

章节“聚魂器”

一周目

进入大楼后，先切换成艾登从右边破碎的玻璃门处进去，在房间尽头的壁橱角落处可以捡到“追加要素6”。

■追加要素 06

按下电梯按钮后发现电梯被卡住了，切换成艾登往下移动，将行李箱弹开，再控制祖迪跳入电梯中。

根据提示将死者的记忆引导至祖迪大脑中，然后按下按钮下到负四层。

调查挡在门前的人，将他移开后进入走廊。

尽头的门无法打开，切换成艾登后移动到门另一边，打开尸体旁边的开关。这片区域有两个死者的记忆可以看。请注意，本章共有6名死者的记忆可以看，平时没有敌人时可以切换到艾登的视角查看一下，有蓝色


■追加要素07

光晕而且不动的人就是可以读取记忆的死者。读取全部6人记忆能解开【铜杯：通灵大师】。

走到下一个房间，操作艾登让柜子倒下然后打开上面的铁窗。一边前进一边读取沿路的死者的记忆，在前方的柜子后面有一个死者，玻璃门对面有一个死者，在玻璃门后面有一个消防员，读取记忆之后来到左边，操作艾登把灭火器弹到祖迪这边，使用灭火器灭火，来到另一边后触发剧情，紧接是一场紧张的格斗战。

战斗结束后从左边出去，读取尸体的记忆。尸体旁的门需要艾登帮忙打开。

往前走一段路之后进入战斗操作，躲过去之后来到一个结冰的走廊。

切换成艾登，可以在左边房间桌子后面找到“追加要素7”。

调查走廊尽头的门锁，然后到右边房间坐在墙边的尸体处拿通行卡，之后有场战斗。注意此处不要失败，如果失败的话本章就直接结束了，后面的奖杯无法取得。如果对操作没信心的话，可以把操作改成简单难度，会有提示。

进入下一个房间，先调查一下椅子上的尸体，然后来到窗边调查POWER装置，再从左侧的门冲出去。接下来需要轮流操作祖迪和艾登，祖迪负责跑路同时躲避灵体的攻击，当祖迪被抓住时会自动切换成艾登，艾登负责消灭敌人。使用艾登时注意不要失误，不出错的话就可以解锁【银杯：灵体大师】。本章结束可解锁可解锁【铜杯：关闭中枢】。

章节“诀别”

一周目

打开左边的八音盒，让艾登将记忆引导给祖迪。

剧情后取下装置，开门出去出发剧情。

回房间后可以操作艾登大肆破坏，什么都不做也可以。让祖迪拿起地上的旅行包，收拾一些东西就可以开门离开了。

章节“欢迎来到 CIA”

一周目

这一章涉及到操作的奖杯比较多，保险起见可以把难度调为“简单”。

一开始是体能训练，然后是格斗训练、潜行训练。体能训练按照操作提示来进行，需要注意的是第二次体能训练在最后之前都是没有提示的，需要玩家根据慢镜头里祖迪的身体重心来控制摇杆或者根据上次训练的经验来控制，只要失误不是太多就能解锁【铜杯：完美士兵】。

格斗训练在进入慢动作尽头时顺着祖迪的动作方向推动右摇杆即可，被打到少于5次就能解锁【铜杯：格斗学徒】。

潜行训练时在箱子上方有个敌人可以用艾登来解决掉，附近走动的敌人可以利用艾登与祖迪的配合来解决，接触到红旗子就算是过关。临近旗子前，需要先用艾登干掉集装箱顶上站着的敌人，再让艾登敲打油桶吸引敌人注意，趁着敌人过去查看时跑过去摸旗子即可。

期间完全没有被发现的话可解锁【铜杯：潜行学徒】，一被发现就直接退出游戏，在主菜单选择“继续”重打一次。

章节“大使馆”

一周目

■追加要素 08

对话结束后控制祖迪前往左手边的女厕所。进入尽头的隔间后，切换成艾登。

先控制艾登前往会场入口的左侧，可以找到“追加要素8”。再来到二楼有保险柜的房间，在靠近桌子附近的地板上找到“追加要素9”。

在二楼门外有一个可以附体的守卫，控制他走到楼梯栏杆处令其坠楼身亡，本章会直接结束。

二周目

这一次让艾登直接来到二楼的警卫室，先操作一次屏幕，然后打翻警卫的杯子，或是把一旁的小电视机搞坏，吸引他的注意力，然后关闭办公室的监视摄像头。之后移动到谢赫的书房，在有操作提示的油画前确认保险柜的位置，再移动到书桌前打开抽屉，按下开关，打开锁之后就看到保险箱了。搞坏掌纹锁后打开文件，视角会转回到祖迪这边，跟着提示操作，然后走到大厅，章节结束时解锁【铜杯：手脚干净】。

选章节

在1楼找到一开始和雷恩交谈的目标人物谢赫，然后附身到他身上，控制他去2楼亲自开锁，拿出文件。注意过程中不要让他与其他人相碰。过关后取得【铜杯：占有欲强的间谍】。


■追加要素09

章节“晚餐”

一周目

去厨房翻开菜单，然后选择“披萨”。到客厅给披萨店打外卖电话，之后坐在沙发上，拿起一旁的遥控器，一边看电视一边等雷恩来。

中途门铃会响一次，开门的话就会被关在门外，需要强制艾登把门打开。

继续看电视等雷恩来。等到时间将近8:20时，雷恩才会到来。去开门时祖迪会自动换上随随便便的衣服，这样就能解锁【铜杯：随性女孩】了。

去厨房拿开酒瓶的工具，开红酒与雷恩共饮。



■追加要素10

此时就可以切换成艾登了。先控制艾登前往洗手间的角落，可以找到“追加要素10”。之后控制艾登大肆破坏，搞砸二人的约会，雷恩主动提出要走了就说明成功了。章节结束可解锁【银杯：无法驾驭】。

二周目

这一遍要取得【铜杯：完美情人】，需要做的事情有很多：

收拾电视机下面的游戏卡带；收拾茶几上的垃圾并拿到垃圾桶；把餐桌旁的书放到电视机左边的书柜上；打开音响，选有浪漫情调的音乐；打开沙发旁边的灯；整理脏衣物放到洗衣篮里；期间艾登会搞两次破坏，需要祖迪去处理；期间门铃会响一次，去开门选择不出门，以免中了艾登的计；在厨房洗碗，选择食物时咖喱鸡或青椒肉丝都行，只要不选点披萨就行了；做完菜之后去餐桌旁的柜子拿餐具，然后拿起旁边的蜡烛与火柴点燃；最后去洗澡，换上优雅的衣服。做好这一切就完美了！（准备工作的顺序并不是固定的）

雷恩来了之后去厨房找开瓶器，不要让艾登捣乱，令晚餐顺利进行。最后选择“亲吻”可以解锁【铜杯：和雷恩坠入情网】。需要注意的是，如果在“和其他女孩一样”章节里去过酒吧，那就会有心理阴影，就算选择“亲吻”也无法进入下一步，自然也就无法解锁奖杯了。

章节“任务”

一周目


■追加要素11

一开始先是听雷恩描述任务详情。之后选择“接吻”就可以解锁【银杯：不甘寂寞】。

开始任务后，先潜行到火堆旁的掩护，等敌人转身的时候从身后攻击。接着先不要马上上楼，操作艾登前往二楼掐死敌人。

继续往前走，地板会坍塌。下到一楼后，控制艾登探路，此时在一座建筑的房顶上可以找到“追加要素11”。

一路潜行到有四个人站着的地方，按照操作匍匐前进。

潜行一段路之后可以看到有两个士兵在欺负当地人，使用艾登附身到其中一人身上解决掉两个敌人。

潜行到饭店入口右边的墙，使用艾登解决掉一楼的敌人，之后上二楼调查火堆、毛毯、桌子上的地图和沾血的衣服。

前往教堂，解决掉一个敌人之后来到右边的爬梯爬上屋顶从后门偷袭敌人。

向前走一段路之后先用艾登解决掉远处的敌人，然后从上面跳下来解决地上的敌人之后往左走。

用艾登敲打油桶引开敌人，然后让祖迪解决掉敌人。潜行一段路之后使用艾登解决掉敌人就能把周围的人给吓跑。

往前走等两个士兵走开到墙角之后潜行到教堂附近，调查地上的地图等物品，读取记忆。

得知下一个目的地后穿过教堂，到这里一次都没被发现的话就能解锁【铜杯：隐形大师】。

穿过教堂触发事件，帮少年兵疗伤。

触发战斗后，使用艾登解决掉三个敌人，然后潜行到旁边的墙，让艾登附身到车旁边的敌人身上解决掉开机关枪的敌人，之后是格斗战。

剧情之后一路跟着少年萨利姆走就行了。中途需要制造出防御罩来保护二人。

前行一段路之后需要艾登附身到卡车后面的敌人身上解决掉旁边的同伙与司机，坐上车之后一直匍匐着身子，过了检查点之后是一场追车格斗战。

与萨利姆分别后潜行一段路，操作艾登解决掉敌人，然后躲到左边的房间。


■追加要素12

切换到艾登，先控制他上二楼，在壁画的房间角落可以找到“追加要素12”。

来到院落，附身到站在墙边的三人组其中一个士兵身上，去车边拿武器。注意不要碰到任何人，否则会被解除附身状态。如果车边的武器没能成功入手，就要走进屋里，在左侧的小房间里也可以拿到枪。

回到正厅暗杀目标人物贾马尔，把开会的人全部打死后开门让祖迪进来。

剧情过后使用艾登帮祖迪挡住子弹，出门左走，然后右拐到一间房子里，操作艾登给受伤的祖迪治疗，再弹下天花板的梯子，祖迪站起来再爬到楼上去便能触发剧情。

章节“逃亡”

一周目

趁着祖迪休息时可以控制艾登搞些恶作剧。听到广播响起会有一段剧情。

列车靠站后让艾登把祖迪头顶的包打下来叫醒她。

之后是一场祖迪与警察的追逐战。进入慢镜头时顺着祖迪的动作方向来推右摇杆，最后操作艾登打破窗子跳上车顶。被警察碰到要进行格斗战，顺着方向来推右摇杆，最后操作艾登协助祖迪逃跑。此处有大量的战斗成分，如果能在不被敌人抓到的情况下从火车上逃脱就能解锁【铜杯：来抓我啊】，如果玩家觉得战斗有难度的话不妨把操作调成简单。

来到树林里走一段之后往下逃跑，这时会有树枝挡路，由于灯光太暗很难看清楚祖迪的动作，这时候躲开树枝就要看树枝的位置，如果是在地面上的就往上推，如果是有很多分叉的树枝就往下推。过河之后跑一段路会被狗追上，打上一段时间之后自动切换到艾登视角来赶走狗。爬上岩石，追兵过来时长按按键不放，等他们离开后继续爬。

移动到公路旁，先让艾登去两名警察的身后拿“追加要素13”。然后让艾登附体到摩托车旁边的警察身上，让他从警车后备箱中拿出猎枪，胡乱开枪引开其他人。祖迪趁警察不注意骑上摩托车。

按住R2键发动引擎，跑上一段时间之后直升机会过来。来到桥边触发剧情，发动摩托之后操作艾登来进行防御。


■追加要素13

进入贝克镇后全程操作艾登。先到右边控制司机摧毁武器店；往上走来到对面的教堂屋顶攻击两次钟楼；然后到左边打掉加油站的油管，移动至右边操控距离加油站最近的敌人可以摧毁加油站。

帮祖迪打开门之后，直升飞机会飞近，此时附身到直升机驾驶员身上，摧毁直升机之后本章结束，解锁【铜杯：艾登末世录】。

选章节

二周目我们需要让祖迪三次被捕，三次逃脱。

1.在火车上不叫醒祖迪，祖迪就会被警察抓住，然后让艾登控制一个警察，顺利逃脱。

2.在树林里逃亡时，被警犬追上后所有的QTE都不按，僵持到警察赶来会把祖迪抓住。在警车上勒晕一个警察，让艾登掀翻警车，同样可以抢下摩托。

3.骑摩托车逃亡时，开到快到大桥的地方故意停下，然后被警察抓上车，再控制艾登引发车祸，第三次逃走。

完成上述3次逃脱就能解锁【铜杯：脱逃大师】。

章节“无家可归”

一周目

起身后走到电话亭处给奈森打电话。

打完电话之后继续走，摔倒之后切换到艾登，弹三次流浪汉旁边的东西，就会发生剧情。


■追加要素14

祖迪身边的灵体可以驱逐，但也可以不管。

祖迪醒来之后和史坦交谈，还可以调查营地四处，了解各位流浪汉的情况。

在流浪汉居住的营地外，左侧的蓝色帆布盖住的箱子旁可以找到“追加要素14”。

站在营地外的边缘处会出现选项是否要跳下去，不过无论选择哪个祖迪都不会真的自杀的。

接下来要和史坦去赚晚饭钱。先跟随史坦来到纸皮处坐下，对话后再分开行动。

去到马路对面，在一个小巷口站着一个男人问祖迪要不要赚点零花。不用理他，直接走进巷子尽头，可以找到“追加要素15”。

赚够晚餐钱的办法有两种，一种是利用艾登操作取款机偷钱，一种是在街对面借用另一个流浪汉的吉他弹唱卖艺，虽说都可以解锁【铜杯：赚钱糊口】，当然还是后一种更加高尚。

史坦去买食物时会被小混混纠缠，祖迪前去解围，会有一场小战斗。

返回营地，大家一起吃饭。一段交谈之后，使用艾登分别查看星期二的胎儿，帮助吉米治疗解除病痛，最后来到史坦旁边，读取灵体的记忆，帮助所有人后可以解锁【铜杯：奇迹】。

醒来之后来到星期二旁边触发剧情，然后跟着史坦前往超市。

切换到艾登视角进入超市，记住一定要解决掉天花板上的摄像头，然后才开门进入超市，这样可以解锁【铜杯：聪明的小偷】。

跟着史坦他们一起来到公寓的房间里，按照提示帮星期二接生。

再次醒来时发生了火灾，走到隔壁房间先叫醒史坦，然后使用艾登打开旁边的门救出沃尔特，上楼最近的房间找到吉米，使用艾登附身帮助他跳过来。

打破窗子跳到旁边房间，找到星期二和佐伊母女，再使用艾登的防护罩跨过火海（这里不使用艾登的话，剧情会有些不同）。祖迪来到三楼窗边，使用艾登的能力跳下去。

剧情之后调查房间的东西读取记忆，走出房门，剧情之后从窗子里出去。

二周目

当流程进展到着火剧情时，一楼的沃尔特不去救，二楼看到吉米时不控制他跳过来，直接去救星期二和婴儿。这样一来，沃尔特和吉米就都死亡了。


■追加要素15

章节“纳瓦霍”

一周目

径直往前走，会看到一块石头，在此处休息一下。艾登会指引祖迪发现农场小屋。

敲门，对话过后被保罗收留。之后和大家一起吃东西，并对话了解情况。

走到客房，关上门四处调查之后睡觉。醒来之后操作艾登开门，调查客厅大门会发生剧情。

第二天醒来后换好衣服去客厅。开门准备离去时，保罗邀请祖迪再多停留几天。

首先去打水，然后倒在羊舍的水槽里。之后去谷仓，让艾登打下一包干草，然后由祖迪扛到羊舍。

去树下吃午餐，与大家对话。之后调查羊的尸体，读取记忆。

来到马棚前对话，多次接近马匹后让艾登附到马身上，把马带进马棚里，然后去谷仓旁边的浴室里洗澡。


■追加要素16

入夜后，从客厅开门出去。之后是一场逃跑战，被砸到的次数少于三次就能解锁【铜杯：不只是沙子】，此处依然建议大家使用简单难度。最后使用艾登的力量将敌人赶走。

第二天骑马去放羊。按R2键可以奔跑。

抵达目的地可以自由行动时往杰对面的栅栏处移动，在树下可以找到“追加要素16”。

坐在杰身边与他交谈，然后骑马前往远处的大风车。操作艾登弹走风车上的稻草。准备上马离开时再度看到人影，走过去发现是个仓库。调查墙壁上的挂饰后就可以开门离开了。

骑马穿过前方的山洞隧道，一直来到白色废墟处。下马进入废墟，调查地上的帽子和剑。

再次上马沿路跑，找到一个V字形的枯树，让艾登调查地面，挖出来面具、遗骨和护身符之后读取记忆。

返回农场，先进屋治疗保罗，然后去门边与老太太说话。出门调查木柴，将其搬到门前，再拿柴油点燃柴堆，用棍子画一个“大”字形的魔法阵，解锁【铜杯：巫师女孩】。切换到艾登视角调查旁边的护身符，恶灵出现后使用艾登攻击恶灵。

来到墓地，先往左侧走到尽头，在支起的木架旁的石头上可找到“追加要素17”。

埋葬老奶奶后，爬到上方的山洞调查墙上的壁画。与众人告别时，可以选择是否与杰接吻。骑上摩托车之后离开。


■追加要素17

二周目

惟一不同的流程点就是保罗受伤后不去医治他，打败恶灵后，他会和老奶奶一起死去。

章节“老朋友”

一周目

纯粹的剧情对话。

章节“诺拉”

一周目

对话剧情之后走到精神病院接待处与接待员对话，让艾登附身调查电脑和按钮，进电梯。

用艾登按下开关，然后打开警卫后面的变电箱，拔掉电线，然后再按一次开关。

返回祖迪视角之后走过去，继续操作艾登，先到走廊接近医生，然后回来弹椅子，把医生引过来之后附身，打开门然后把自己撞晕。

祖迪进来之后先拿旁边的钥匙卡，开门后先找到38号房间，让艾登进去取得“追加要素18”。

■追加要素18

之后找到43号房，读取记忆之后取下母亲的项链后直接开门离开，确保母亲生还，之后触发被抓走的剧情。

二周目

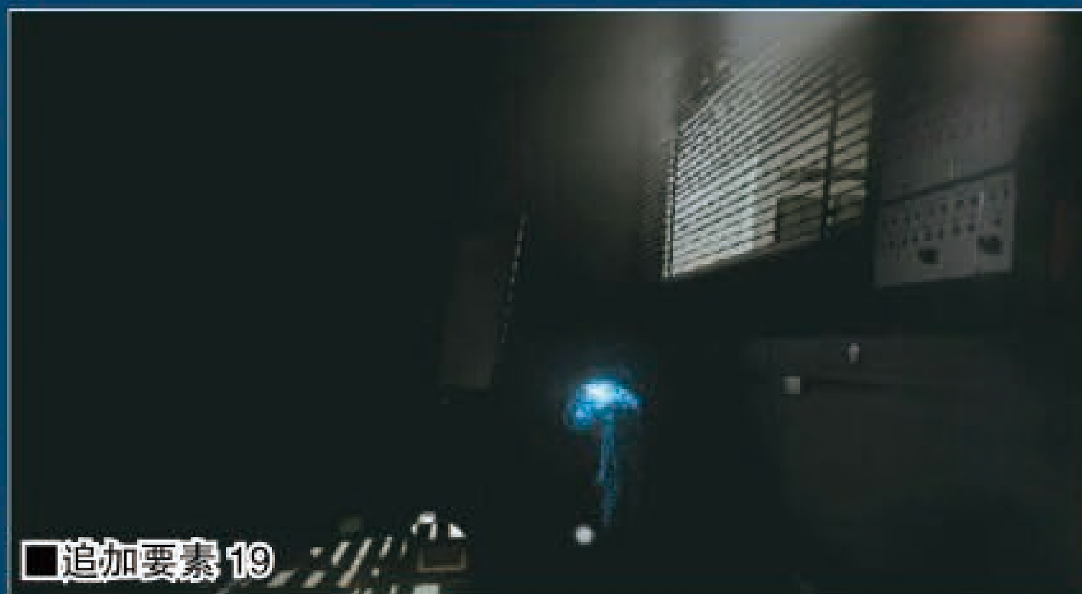
取下母亲的项链后控制艾登夺去母亲的生命，令其解脱，然后开门离开。

章节“晚上的交谈”

一周目

本章开始后控制艾登前往柯尔身后的墙内，能看到“追加要素19”。

站起来去和奈森对话，然后到隔壁房间拿书，回来之后再对话即可。


■追加要素19

章节“任务简介”

一周目

醒来之后走出门紧接着是对话剧情。

章节“龙的藏身之处”

一周目

控制艾登进入前方左边门口挂着灯笼的屋子，然后众人一起移动过去。

抵达避风的房屋后，在屋子门口控制艾登进入前方的一间废屋内，在废屋里面可以找到“追加要素20”。

进入避风屋后，与雷恩说话之后调查自己的包包，然后出门。

前往左前方屋子移动，剧情过后回屋子，出门顺着路走，操控艾登在里面逛一圈（还能听到一些不标准的普通话），然后附身到士兵身上解决掉左边潜水艇边趴着的士兵和门卫，然后去门卫间开门，之后调查潜水艇，并驾驶潜水艇进入秘密基地。

然后是拷问的剧情，只要选择“说话”就能解锁【铜杯：探员894732】。

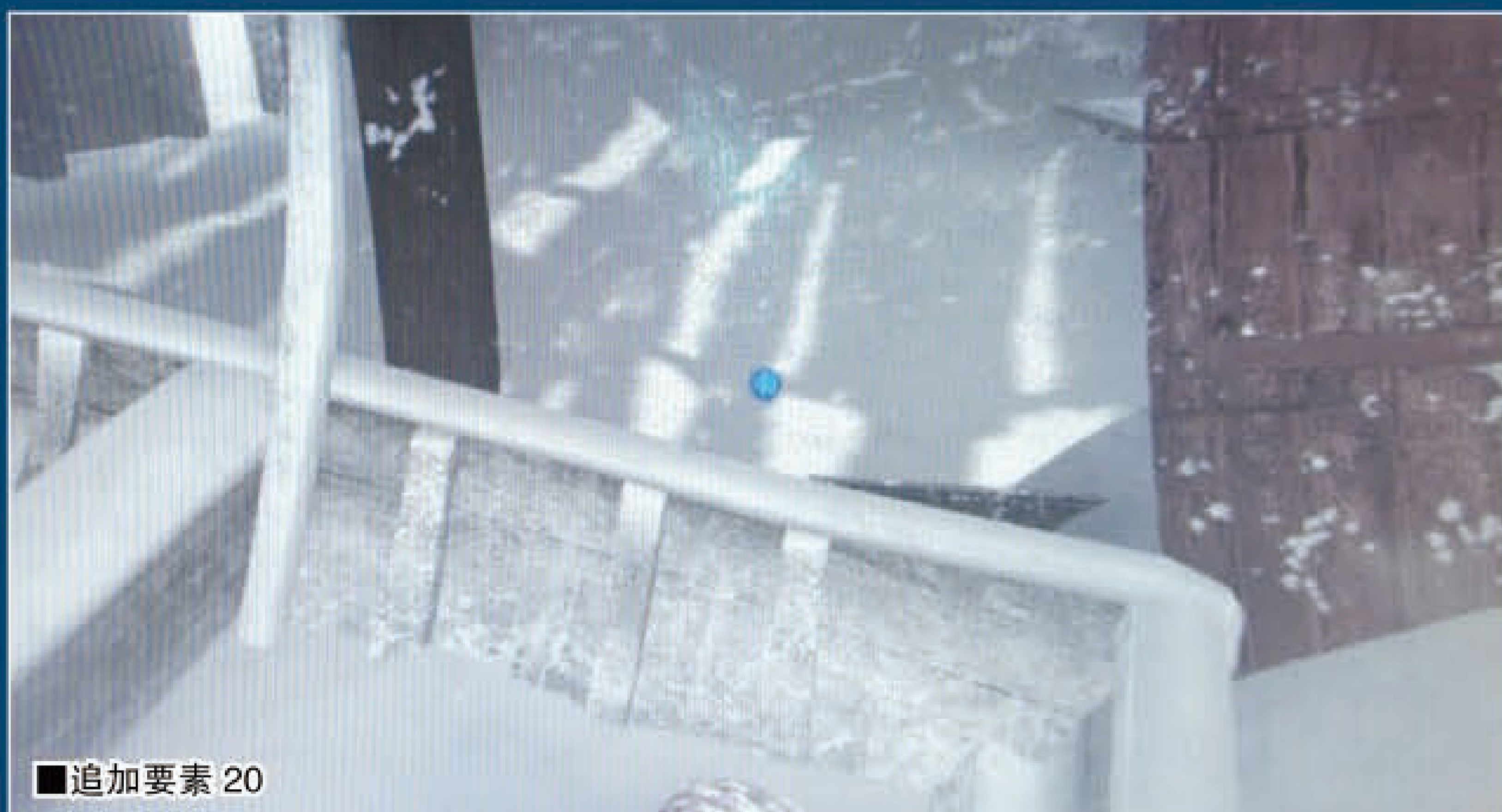
从潜水艇里出来之后让艾登附身到军官身上，可以解锁【铜杯：简直太容易】，走过红色的门之后触发剧情。

接下来是操纵艾登的部分，先到右边的武器屋解决掉看管的敌人，再来到监视中心附身到一个敌人身上，碰一下开关之后就会被赶出房间，再次附身到这个敌人身上，进入武器屋拿上一把机关枪，解决掉监视中心的敌人，并且把抑制力场也给破坏了。

沿着紫线找到祖迪，治疗祖迪的伤口之后打开门，到隔壁房间治疗雷恩。

来到旁边的审问室，使用艾登解决掉敌人之后拿起炸药，顺着红色的通道直走，去水池旁穿起防护服之后下水，顺着路一直走到装置旁，在所有装置上设置好炸弹之后往回走一段路，然后迅速奔跑逃脱。

回到水面上之后是一场格斗战，战斗结束后是一段逃跑剧情，要注意闪躲障碍，顺着路一直跑回潜水艇处即可。剧情之后打开舱门游上来，就算没游上来，也会被雷恩救起。


■追加要素20

二周目

被敌人拷问时选择沉默，只要什么都不做，雷恩就会被敌人拷打失去一只眼睛，过关后解锁【铜杯：以眼还眼】。

章节“萦绕于心”

一周目

起床之后跟着幽灵走，来到奈森的办公室进行记忆读取即可。

章节“黑太阳”

一周目

出门之后找雷恩触发对话剧情，然后跟着柯尔去找奈森，剧情进行到装置前时无论怎么选择都会协助奈森与妻子交流。

对话之后调查电梯触发剧情，由于无法救下祖迪，此时需要操控艾登去找雷恩与柯尔。控制周围的物体来给他们指引方向。在看守处被拦住，此时先控制电话，然后修改电脑数据，回去动一下两人身边的设施表示可以通过，然后将两人带到祖迪所在的房间。

跟着两人一起走，三人决定进入危险区域关闭黑太阳。接下来是潜行任务，这里的恶灵无法打倒，但是并不需要躲躲藏藏，被发现的话反而能更快到达终点。快跑到大门前时柯尔倒下了，此时一定要跑回去救柯尔，再给柯尔进行治疗，这样就能确保他存活。

剧情之后走到门后面前进，遇到奈森，两次都选择“动之以情”可以解锁【铜杯：说服道金斯】，而且不会出现他开枪打祖迪的剧情，这样一来雷恩也确定存活了，至此，全部6名关键角色都已生存，可解锁【金杯：拯救全部】。接下来要做三件事：

1. 前进一段路之后发生回避战时，故意让QTE操作失败，就可以进入死亡结局，同时还能解锁【银杯：完结】。

2. 重打“黑太阳”章节，关键角色全员生存，并在剧情的最后成功关闭黑太阳，解锁【铜杯：黑太阳殒落】。剧情之后出现结局选项，选择左边发光的一边会进入异世界，解锁【铜杯：选择来世】。

3. 再次重打“黑太阳”章节，关键角色全员生存，最后选择右边黑暗的一边会留在现实世界，取得奖杯【铜杯：选择生活】。选择留在现实世界的话在尾声处会出现四个选项，“一个人”、“佐依”、“杰”和“雷恩”，分别对应四个结局。玩家要做的是选过其中一个，欣赏完结局后，直接在主菜单上选择第一项“继续”，这样可以很快就行其他的选择，直到把四个选项都选过一次。

二周目

目前为止，已经死亡的关键角色有祖迪的生母、牧场主还有两个流浪汉。

到柯尔受伤的剧情处，直接进入大门不去救他，他就会死亡。

之后遭遇奈森，和他对话时先选△再选□，被激怒的奈森会开枪将祖迪打伤，此时可以控制艾登把奈森掐死，但我们需要做的是按兵不动，一段时间后雷恩就会跑过来堵枪眼，和奈森同归于尽。

至此，所有6名关键角色已经全部死亡，可解锁【银杯：更好的世界】。

在全员死亡的状态下分别选择留在现实和留在异世界，当然，玩家为此还需要再打一次“黑太阳”章节（全部加起来一共5次，也不能跳剧情，实在忧伤）。

在看过这两个结局之后，就能解锁【金杯：所有结局】。

奖杯一览

奖杯总数	46	铜	36	银	6	金	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	25 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需求	双手柄或一台 PSV

全部奖杯的具体拿法已经在前文的流程攻略里写明了，但为了方便大家对照奖杯列表查看，下面还是会将各个奖杯的名称、取得条件一一列举出来。大家如果有遗漏的奖杯，可以对照本列表查漏补缺。

BEYOND: TWO SOULS 大师（白金）
取得条件：收集全部奖杯

有其他人在吗?（铜杯）
取得章节：实验
取得条件：第一次控制艾登

服从（铜杯）
取得章节：实验
取得条件：自发地终止实验
奖杯说明：在章节“实验”中，控制艾登在对面房间搞破坏，当听到研究员大喊让祖迪住手时就切换至祖迪，过一会儿就会出现“停止”的 QTE，准确按上就可解开此杯。

队友（铜杯）
取得章节：想象中的朋友
取得条件：和祖迪及艾登做三件恶作剧
奖杯说明：在章节“想象中的朋友”中，当祖迪可以自由行动后，控制艾登分别将椅子摆放到桌子上、偷一块饼干（需要首先向妈妈索要饼干）、将妈妈身边的收音机打开、到二楼控制艾登对爸爸的电脑捣蛋。

灵体学徒（铜杯）
取得章节：第一个晚上
取得条件：使用艾登战胜灵体
奖杯说明：在章节“第一个晚上”中，控制艾登消灭所有企图攻击祖迪的灵体，成功后即可解锁奖杯。

抱歉（铜杯）
取得章节：孤独
取得条件：原谅祖迪的父亲
奖杯说明：在章节“孤独”中，任由父母离去。

不是我父亲（铜杯）
取得章节：孤独
取得条件：使用艾登让菲利浦窒息
奖杯说明：在章节“孤独”中，当父母离去时控制艾登跟上前去掐爸爸的脖子。

复仇（铜杯）
取得章节：聚会
取得条件：使用艾登教训三个或以上青少年，或是让房子失火
奖杯说明：在章节“聚会”中，熊孩子们会把祖迪关入储物室。让艾登帮助祖迪逃出后会出现“复仇”还是“离去”的选项，选择“复仇”，之后让艾登进入房间中教训熊孩子，打倒至少 3 个熊孩子，然后打开煤气灶，或打倒蜡烛把房子点燃，就可以解锁。

冷血（铜杯）
取得章节：聚会
取得条件：不用艾登惊吓青少年们
奖杯说明：同上述，出现“复仇”还是“离去”的选项时，选择“离去”。

永不分离（铜杯）
取得章节：像其他女孩一样
取得条件：从侵犯者手中保护祖迪
奖杯说明：在章节“像其他女孩一样”中，顺利来到酒吧后不久就会出现猥琐男亵渎祖迪的剧情，让艾登消灭他们。

关闭中枢（铜杯）
取得章节：聚魂器
取得条件：成功关闭聚魂器中枢
奖杯说明：正常走完本章流程部分并在最后破坏聚魂器即可。

通灵大师（铜杯）
取得章节：聚魂器
取得条件：在章节“聚魂器”中与所有死者通灵，平时走动时记得尽量切换到艾登视角来寻找能够通灵的死者

完美士兵（铜杯）
取得章节：欢迎来到 CIA
取得条件：完成大部分体能训练。

格斗学徒（铜杯）
取得章节：欢迎来到 CIA
取得条件：在被打到少于 5 次的前提下完成所有格斗

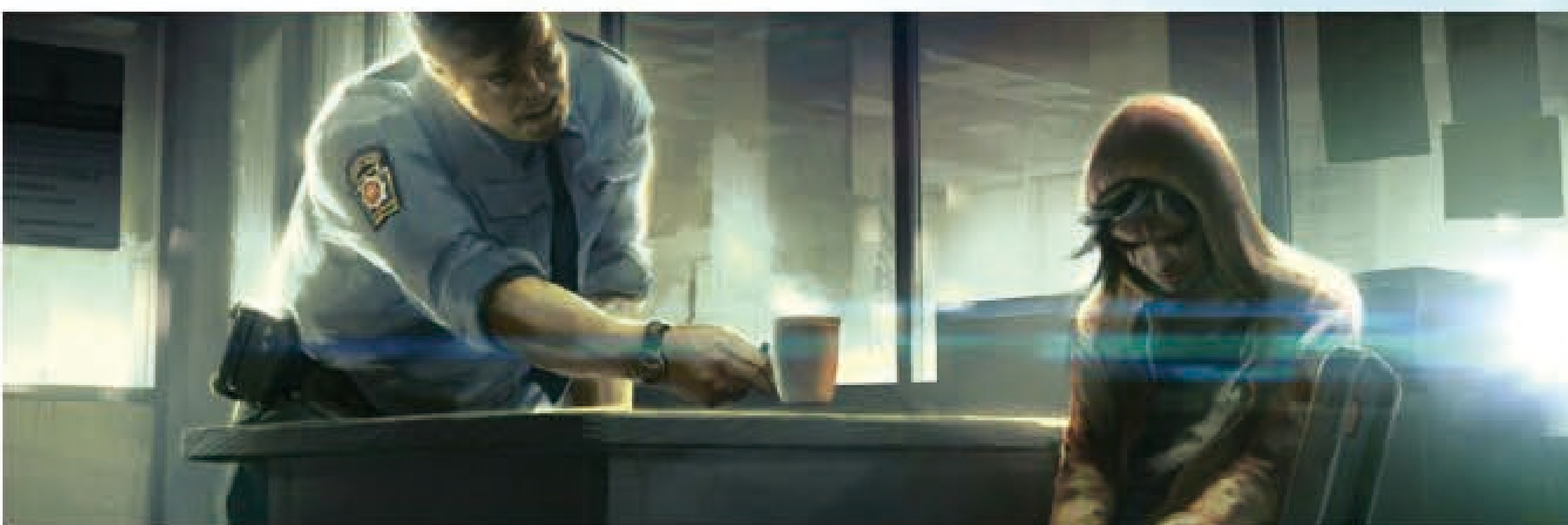
潜行学徒（铜杯）
取得章节：欢迎来到 CIA
取得条件：在没有被发现的情况下完成所有潜行训练

手脚干净（铜杯）
取得章节：大使馆
取得条件：只使用艾登关闭监视器萤幕及完成任务
奖杯说明：在章节“大使馆”中，控制艾登来到 2 楼的监控室，先操作一次屏幕，然后打翻警卫的杯子，或是把一旁的小电视机搞坏，吸引他的注意力，然后关闭办公室的监视摄像头，再让艾登完成偷取情报的任务。

占有欲强的间谍（铜杯）
取得章节：大使馆
取得条件：只使用谢赫就完成任务
奖杯说明：在章节“大使馆”中，开始任务后让艾登直接附体到谢赫（一开始和雷恩交谈的眼镜男）身上，控制他取得情报。

完美情人（铜杯）
取得章节：晚餐
取得条件：煮菜、打扫公寓房间、淋浴、穿着优雅的洋装并放点音乐

随性女孩（铜杯）
取得章节：晚餐
取得条件：订披萨、看电视、穿着简便



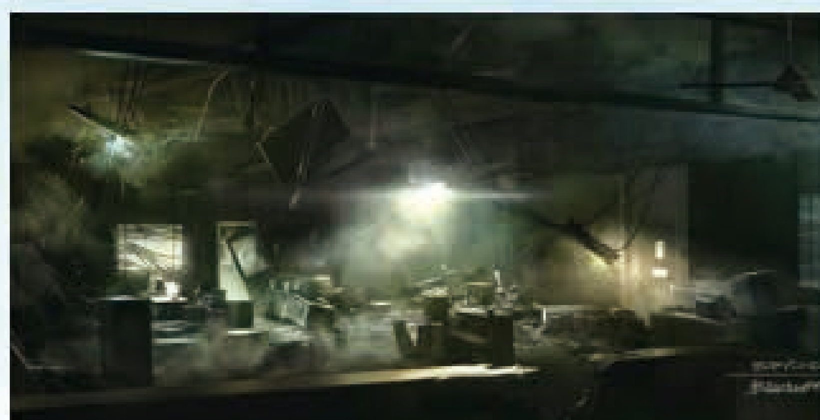
和雷恩坠入情网（铜杯）
取得章节：晚餐
取得条件：和雷恩发生亲密关系
奖杯说明：在章节“晚餐”中完成。要做这个杯，首先需要在章节“像其他女孩一样”中去不成酒吧（艾登控制柯尔开车经过研究所门口时故意拖延时间让警卫前来盘问）。然后在晚餐约会时，达成“完美情人”的条件并且艾登也不要出来捣乱，一段查户口般的交谈后就可以进入喜闻乐见的浪漫时光了。

隐形大师（铜杯）
取得章节：任务
取得条件：在不被发现的情况下到达大教堂

来抓我啊（铜杯）
取得章节：逃亡
取得条件：不被拘捕的情况下从列车脱逃
奖杯说明：建议做这个奖杯时将操作调成“简单”。

艾登末世录（铜杯）
取得条件：摧毁加油站、教堂、枪枝专卖店和直升机
奖杯说明：在章节“逃亡”中，控制艾登分别完成以下动作：
1. 攻击加油站的油箱，待油流出来后附身到旁边的士兵身上，对着汽油开枪。
2. 在武器店附近，控制车上的士兵，让他开车撞向武器店。
3. 向上飞来到教堂的钟塔处，连续两次破坏钟塔。
4. 待祖迪逃进室内后，让艾登干掉直升飞机的驾驶员。

脱逃大师（铜杯）
取得章节：逃亡
取得条件：被拘捕三次每次都顺利脱逃
奖杯说明：在章节“逃亡”中，祖迪有三次被捕的可能，分别是：
1. 在火车上时不让艾登叫醒祖迪，祖迪就会被警察抓住，然后在艾登的帮助下逃走。
2. 在树林里逃亡时，被警犬追上后啥都不做僵持到警察赶来。
3. 骑摩托车逃亡时，故意将车停在路上，然后被警察抓上车，再控制艾登逃走。



赚钱糊口 铜杯

取得章节：无家可归
取得条件：赚到足够的钱能在晚餐时吃巧克力
奖杯说明：在章节“无家可归”中，和史坦外出乞讨。与史坦分开后在马路对面能看到一位带吉他的乞讨者，向他借吉他然后弹一天歌，或者直接到取款机前让艾登取钱。

聪明的小偷 铜杯

取得章节：无家可归
取得条件：让超市的警铃失效
奖杯说明：在章节“无家可归”中，和史坦去超市偷婴儿用品时，开门后记得破坏掉监视器。

奇迹 铜杯

取得章节：无家可归
取得条件：检查星期二的婴儿、治疗吉米和帮史坦通灵
奖杯说明：在章节“无家可归”中，和4位乞丐坐在一起吃饭时，分别向星期二、吉米和史坦展现自己的能力，需要注意的是史坦必须放在最后，对史坦使用通灵能力之后这一部分会强制结束。

巫师女孩 铜杯

取得章节：纳瓦霍
取得条件：完成整个仪式，找柴火、柴油点火，然后在地上画“大”字形的魔法阵

不只是沙子 铜杯

取得章节：纳瓦霍
取得条件：从暴风沙中脱逃并被打到少于3次
奖杯说明：建议做这个奖杯时将操作调成“简单”。

以眼还眼 铜杯

取得章节：龙的藏身之所
取得条件：在被拷问的过程中不发一语
奖杯说明：在章节“龙的藏身之所”中，任凭敌人如何拷问雷恩也一言不发。

探员 894732 铜杯

取得章节：龙的藏身之所
取得条件：在被拷问时将实情全盘供出
奖杯说明：在章节“龙的藏身之所”中，在雷恩受刑前招供。

简直太容易 铜杯

取得章节：龙的藏身之所
取得条件：从潜水艇里出来之后让艾登附身到军官身上，和他一起前往抑制力场

选择来生 铜杯

取得章节：黑太阳
取得条件：进入异世界

选择生活 铜杯

取得章节：黑太阳
取得条件：选择留在现世

说服道金斯 铜杯

取得章节：黑太阳
取得条件：帮道金斯看到事实
奖杯说明：在章节“黑太阳”中，说服道金斯放弃计划，选择两次“动之以情”即可。

黑太阳殒落 铜杯

取得章节：黑太阳
取得条件：关闭黑太阳

两个灵魂 铜杯

取得章节：—
取得条件：用双人模式游玩游戏
奖杯说明：接入第2个手柄后就能开启这个奖杯。

完结 银杯

取得章节：黑太阳
取得条件：一个可能的事实已被揭露
奖杯说明：最快的方法就是在章节“黑太阳”里QTE失败即可开启一个奖杯。

无法驾驭 银杯

取得章节：晚餐
取得条件：使用艾登时把握机会使坏
奖杯说明：这个奖杯需要从章节“实验”一直做到章节“晚餐”，具体操作见前文攻略部分。

不甘寂寞 银杯

取得章节：纳瓦霍
取得条件：至少有过一段罗曼史
奖杯说明：章节“纳瓦霍”的最后选择接吻。

灵体大师 银杯

取得章节：第一个晚上
取得条件：赢得对抗灵体的每场战斗
奖杯说明：在章节“聚魂器”和章节“第一个晚上”里打败所有来袭的灵体。

更好的世界 银杯

取得章节：黑太阳
取得条件：让所有角色死亡并选择追随他们去异世界
奖杯说明：这些角色分别是：
章节“无家可归”中的沃特和吉米，当房子着火时不去救他们。
章节“纳瓦霍”中的保罗，当他受伤被抬回房间时，不去房间为他疗伤。
章节“老朋友”中的诺拉，准备离去时可以让艾登将其杀死。
章节“黑太阳”中的柯尔和雷恩，柯尔受伤后直接不要管他离开；之后遭遇奈森，和他对话时先选△再选□，奈森会开枪将祖迪打伤，让艾登按兵不动，一段时间后雷恩就会跑来帮忙，然后壮烈牺牲。

探索者 银杯

取得章节：龙的藏身之处
取得条件：找到所有追加要素。详情可以查看上文的图注位置

一起直到永远 金杯

取得条件：用双人模式完成游戏

所有结局 金杯

取得条件：看过所有结局
奖杯说明：1. 救活所有人，但在章节“黑太阳”的最后故意让QTE失败。
2. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择异世界。
3. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和佐伊一起生活。
4. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和杰一起生活（重玩章节“尾声”）。
5. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和雷恩一起生活（重玩章节“尾声”）。
6. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选独自生活（重玩章节“尾声”）。
7. 杀死所有人，选择异世界。（从章节“无家可归”开始重玩，直到通关）。
8. 杀死所有人，选择现世独自生活。（重玩章节“黑太阳”）。

拯救全部 金杯

取得章节：黑太阳
取得条件：拯救有机会救到的每个角色
奖杯说明：和奖杯“更好的世界”达成条件正好相反。





继《爱夏》和《艾丝卡 & 罗杰》之后，《夏莉的工作室》也终于登陆 PSV 并推出加强版了，本作收录了 PS3 原版含 DLC 在内的所有内容，而且还专门为爱夏和罗杰的回归在主线中增加了一些剧情。虽然因为 PSV 的机能所限，本作的帧数和画面表现力都不如 PS3 版，加上按照惯例加强版都没有中文版，但是难得这次“黄昏三部曲”全部主角齐聚一堂，并且为“黄昏”系列三部曲划上圆满的句号，相信喜欢这个系列的玩家绝不能错过本作。需要注意的是本作存在一个奖杯 BUG，不过在 1.02 版的更新中已经修复，因此建议大家先把游戏升到最新版本再进行游戏。

文 宇宙人 美编 香山

PSV

夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	Koei Tecmo	角色扮演
シャリ-のアトリエ Plus ~黄昏の海の炼金术士~		日版
2016年3月3日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为5143日元		无对应周边

本文对应游戏版本：1.02

系统详解

基本系统简介

基本操作

按键	基本	探索	战斗
□键	–	先制攻击	发动援护
△键	打开菜单		查看角色情报 & 地图效果 / 发动援护
○键	确定	调查	确定 / 发动援护
× 键	取消	跳跃	取消
L 键	翻页	查看课题菜单	–
R 键	翻页	快速移动	–
START 键	打开任务菜单		–
SELECT 键	查看剧情对话记录		–
左摇杆	控制角色移动		–
右摇杆	控制视角移动		推↑/↓可调整视角
方向键	控制菜单光标		
方向键↑	控制菜单光标	打开使用道具菜单	控制菜单光标
方向键←/↓/→	控制菜单光标	发动场地事件	控制菜单光标

道具箱&背包

在主城**ステラ－ド**或者在工作室内时，主菜单的第一项**コンテナ**就是夏莉的仓库，里面存放了玩家所有素材以及通过炼金术制作出来的所有道具。打开箱子的时候里面的道具全部按照“使用”（即消耗品）“装备”“材料”“调合”“重要”5个标签分类，并且以道具列表的形式分类放好，但这个菜单有时候不方便整理，按 SELECT 键就可以显示全部道具，之后可以按△键来整理。其中“**まとめて舍てる**”是多选舍弃，长按○键按↓可以直接选定一整行道具，虽然一般不会扔掉道具，但是卖道具的时候也可以用这个方法快速多选。“**并べ替え**”是排序，可以根据入手顺序、名字（以日文为准）、图鉴顺序、价格、效力、属性值等方式将所有道具排序。“**绞り込む**”则是条件筛选，这个功能最重要的地方是可以根据潜力来筛选，因为在调合之前我们就要考虑给道具附上什么潜力，通过条件筛选可以看到想要的潜力在什么道具上，然后才能规划调合路线，制作自己想要的道具。调合道具的时候也可以使用筛选功能。

离开**ステラ－ド**进入外面的地图时，道具箱会换成背包（**カゴ**），背包可存放道具的数量是有限的，如果采集的素材放满了的话，多出来的就必须扔掉。不过每次夏莉回到自己的工作室，背包里的道具就会自动全部放进道具箱，道具箱的大小倒是无限的，而且游戏中期开始可以开船出去探索，只要回到船上也能放下背包里的东西。



探索装备

跟背包里的道具不同，探索装备则是用来存放消耗品道具。我们调合出来的炸弹、药品、食物等道具如果要在战斗中或者在外面探索时使用的话，就得把这些道具设置到探索装备这一栏。放在这里的道具不会占用背包的空间，但是每一件道具都会变成像俄罗斯方块的拼图，探索装备栏也是有大小限制的，最初只有4×3格，但随着剧情推进可以增加，消耗品道具要像拼图那样摆放进去。消耗品道具的大小有1～9格，具体还会根据道具的种类以及玩家在调合时使用的技能而发生变化。消耗品占用的位置不会影响使用次数，而且不会影响道具的效果（除非附带了某些潜力）。

当然，本作并不存在真正意义上的“消耗品”，道具的使用次数耗尽后，回去主城**ステラ－ド**的工作室就能全部回满。

P.S 在外面探索的时候虽然可以回船上存放道具，但是消耗品必须回主城才能补充。

战斗装备

战斗装备就是传统 RPG 里面角色穿在身上的那些，每位角色能装备一把专用武器、一件防具以及两件饰品，一共 4 件。其中防具分服、轻装和重装三种，服是所有人都可以穿的，轻装是**ユリエ**和**ウィルベル**专用，重装则是**コルテス**、**ミルカ**和**ホムラ**才能穿。服装可以直接到商店购买，迷宫里的宝箱或者高级怪，还有 BOSS 虽说都可能掉落，但性能都不敢恭维，直接拿来穿跟不穿几乎是没区别的。真正实用的好装备，都是要靠自己亲手打造出来的。



日常课题系统（ライフタスク）

日常课题是本作流程的核心部分，课题有主线课题和自由课题两大类。而自由课题则分为心、技、体、人 4 个类别。本作主线流程的内容全部被总结成课题的形式，那部分就是主线课题。主线课题有限定的触发顺序，剧情也会穿插在期间，完成该章节要求的所有主线课题之后，章节就会结束。在进入下一章之前会进入自由时间，进入自由时间玩家就可以去完成其他自由课题了。

自由课题里面，心类别的课题跟玩家的行为有关，比如采集多少次，完成多少依赖等等；技类别的跟玩家调合和战斗有关，比如要求调合出什么道具多少次，或者战斗中使用什么多少次等等；体类别跟战斗有关，比如讨伐特定种族的怪多少次等；人类别则是跟其他角色好感度相关的，通常记录了一些角色相关支线任务。

课题完成之后可以获得相应的奖励，常见的有经验值，而且还能提升夏莉的干劲槽。不过要注意，自由课题只能在自由时间内完成，如果已经开始了章节的剧情，自由课题便无法查看。所以如果想多做自由课题的话，自由时间内应该暂时避免做主线课题。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

干劲槽

主菜单中夏莉头像旁边彩色的槽就是干劲槽，随着完成课题增多，干劲槽也会增加，反之如果不做课题就会下降。干劲高能够得到不少有利效果，比如采取数量增加、移动速度加快、战斗结束之后 BURST 槽减少量降低。但不会对剧情有任何影响，而且到了后期干劲槽就会锁定在最高值。

角色成长（グロウシステム）

角色等级升到 Lv40 以上会开启成长系统，这个系统类似于其他 RPG 游戏里的分配技能点要素，角色在 Lv40 之后每升一级就能获得 1 点技能点，然后玩家可以根据自己的偏好优先强化角色的部分能力，除了基本的攻击力和防御力参数之外，还有一些角色专用的被动技能，以及一些主动技能强化等项目。强化方法是打开主菜单的**ステ－タス**按△键。虽然分了技能点之后不能“洗点”，但是角色能获得的点数是足够将所有项目升满的，因此这个系统只会对游戏中期有影响。



主城镇ステラ－ド 基本设施&功能

本作中两位夏莉的主要活动据点是**ステラ－ド**，这里除了有两位炼金术士的工房之外，还有很多与冒险息息相关的设施。当然其他角色和 NPC 都会在这个城镇内活动，是发展主线剧情的重要地方。在城镇里面按 R 键可以打开菜单在城镇内各个地方之间快速移动。同时这个菜单上面也会有“！”或者角色小头像提示哪些地方能触发剧情。

商店

本作的商人有 5 位，分别是**カトラ**（目抜き通り）、**ロ－ゼミア**（港）和**リンカ**（ペリアン商会）以及前作女主角艾丝卡开的商店（**ハンタ－たまり**场），随着流程推进逐一开放。到达东部大陆的**フア－ヴ**村之后那边还有**ハリ－**开的商店。

依赖任务

财协组合本部类似于以前的公会，夏莉在这里可以接到很多来自本部自己或者镇上其他角色放出的委托任务，委托内容有纳品和讨伐两种。纳品是要求玩家交纳指定的东西，有可能是素材、消耗品或者食物等，而讨伐则是要求玩家去打倒一定数量的指定怪物。接了依赖任务之后，在大地图上就能看到各个地标上有一个卷轴的提示，这表示在该地点能找到你需要交纳的东西或者有要讨伐的怪物。

完成依赖任务可以获得相应的金钱报酬，这可以说是游戏前期最直接的经济来源。课题系统里面也有一些项目要求玩家完成一定数量的依赖任务，除此之外，部分其他角色满足特定条件之后也会发布依赖任务，完成他们的依赖还可以提高好感度并且触发一些特殊的剧情。

ミルカ的工作室（ミルカのアトリエ）



虽然游戏中大部分的道具两位夏莉都可以自己制作出来，但是惟独武器和防具无法自己制作。只能拿相应的素材带到**ミルカ**的工房让她帮忙制作。**ミルカ**的调合系统跟夏莉她们是一样的，具体下文详细解释，不过**ミルカ**的炼金技能跟两位夏莉都不一样，而且无法调合武器和防具以外的东西，因此比如**インゴット**、**クロ－ス**、**ウッド**类等必须夏莉自己准备，然后最后一步才拿去给**ミルカ**合成——当然这是要收费的。

除了合成之外，还可以分解素材，比如把一些高级的素材分解成低级的东西，有一部分还可以继承潜力。

炼金指南

菜单学习

在调合之前，首先要学会调合道具的菜单，游戏中几乎所有调合菜单都是通过“参考书”学习的，大部分参考书可以直接在商店购买，并且随着流程推进，商店会进货新的参考书。买到了新的参考书之后回去自己的工作室里就能自动学会，但是学会并不意味则立刻能制作。夏莉是有炼金等级的，这个等级跟战斗等级分开计算，只能通过调合获得经验值才能提升。调合新的道具，或者制作一些要求等级比较高的道具获得的经验值会更多。随着炼金等级提升还能学会一些与调合相关的技能。

炼金等级必须等于或大于道具的要求才能制作，不能像“艾兰德”三部曲和苏菲那样越级制作，但也有一个好处，就是永远不用担心炼金失败变成废品的情况。此外，一小部分专属道具只有其中一位夏莉能学会和制作。而且她们的炼金技能也有差别，因此存在极个别的道具这位夏莉做得比另一位好的情况——当然绝大多数情况下两人是一样的。

基本调合步骤

Step 1 | 选择调合道具



编号	备注
1	菜单列表，显示目前已经学会的菜单，画蓝线的菜单因为材料不足无法合成，而红线菜单是炼金等级不够无法合成
2	道具的外观，没合成过的道具只会显示剪影
3	放进探索装备栏时占用格数和方块的形状，只有探索装备才有这项目，旁边的数字是该道具默认使用次数
4	属性值，表示这个道具作为素材调合时能发挥出的属性值
5	数量，一次调合同时生产的个数
6	需求素材和数量
7	该成品所能呈现主效果

Step 2 | 选材



编号	备注
1	素材等级
2	调合技能格
3	素材的属性值
4	需求数量
5	玩家所持有的该素材数量
6	素材的外观，有时候只要求某个类型，只要符合类型要求的所有东西都能作为素材，而标注了“调合可能”的素材可以按△键进行调合
7	Cost Lv，所有素材的 Lv 总和
8	素材里拥有的属性，如果所有素材选完之后都某没有某项属性，那该属性对应的调合技能也无法使用
9	主效果预测，目前所选素材默认附带属性值总和，但这个并非最终值

Step 3 | 素材投入



编号	备注
1	调合技能
2	调整后的属性值 & 触发的主效果
3	素材道具，下方的格子是技能格
4	Chain 值
5	成品状态，其中包括占用格数、使用次数、潜力、数量、效力

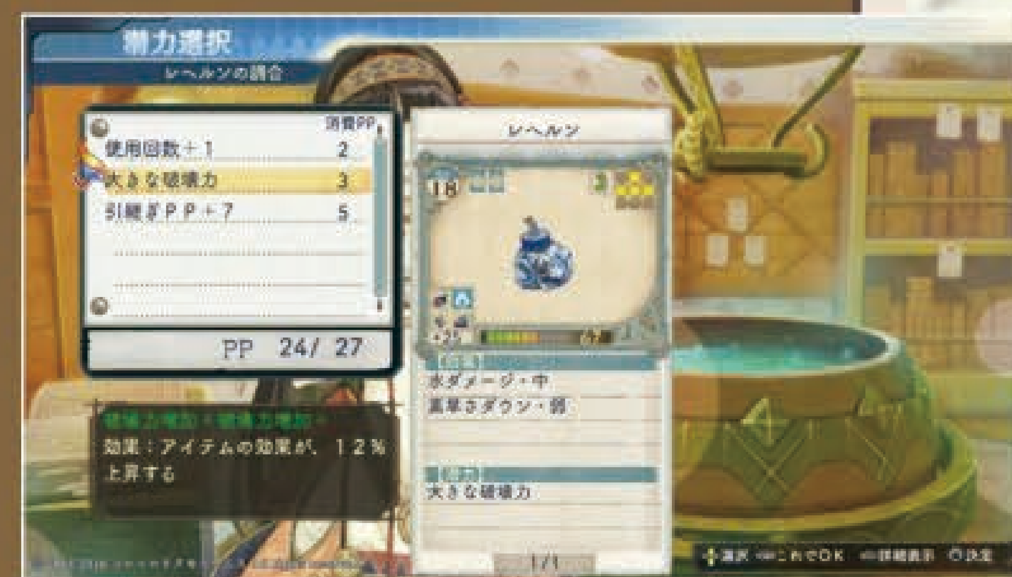
正式进行调合前最后的工序，在这个步骤夏莉可以用自己的炼金技能调整素材的属性值，让成品引发出自己想要的主效果。此外，引发素材的潜力，还有提升素材的品质都是在这个步骤完成。完成这一步点确认之后，素材就会正式进行调合。换言之到这一步骤如果想不调合了还能回头，但确认之后进入下一步就无法回头了。

Step 4 | 潜力继承

至此，调合已经算是完成了。但还要给成品做最后的加工，那就是继承潜力。潜力是除了主效果以外另一个衡量道具使用价值的因素，潜力有很多种，比如可以提升武器防具的攻防参数，增加消耗品的使用次数、增强效果威力等多种效果。潜力一般是直接从素材继承过来的，用“潜力レベル上升”之类的技能也可以引发出一些素材里没有，但是成品默认隐藏存在的潜力。可是，一件道具最多只能继承 3 个潜力，而且重复的潜力不可以重复继承。比如不能同时继承两个“究极の破坏力”哪怕素材里有，但是“究极の破坏力”和“强烈な破坏力”这些同一系的潜力则可以同时继承。

潜力继承的时候还需要消耗 PP 点数，每个成品的 PP 点数最初只有 10 点，但是如果素材如果附带了“引き继ぎPP+x”“PP 枠扩张”这些潜力，就可以让成品可继承的 PP 点数增加。后期的强力潜力光单个消耗的 PP 值就超过 10 点，所以准备素材的时候除了要附带目标的潜力之外，还要附上“PP 枠极大化”之类的潜力。

继承潜力的时候，如果素材里面有两个类型相同效果不同的潜力存在，那么成品继承的时候这两个潜力就会合并成一个更强的潜力，比如“破坏力增加”和“破坏力增加+”会自动合并成“大きな破坏力”。前期利用这个方法可以获得一些中后期才会拿到的强力潜力，但是也难免要花费更多的精力在合成上。一般是挑战一周目最高难度才有这样做的必要。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHRO

属性值&主效果

攻击、回复、装饰类道具以及ミルカ那边合成的防具和装备类道具通常附带多种效果。哪怕是相同的道具也有可能出现不同程度，或者截然不同的效果。就以最简单的炸弹（フラム）为例，最基本的火属性伤害就有弱、中、强三个档次。而且根据调合方法不同可以引发“防御力ダウン・弱”“ブレイク加算・弱”等附带效果。决定这些主效果的就是属性值。

属性值有火、水、风、土四种属性，每个素材都有不同的属性值。调合的时候当属性值达到主效果的要求范围时，成品就会出现该效果。还是拿炸弹（フラム）为例，当素材的火属性值总和不足40的时候效果是“火ダメージ・弱”、40～64之间是“火ダメージ・中”，如果堆到65以上就会变成“火ダメージ・强”。



当然，道具的主效果有很多，并非属性值要求越高的主效果越好，低属性值要求的主效果也有很强力的。比如“龙の杯”第二个效果“HPMP回复・超”发动条件是水属性值必须在75～84这个范围内，不足或者超过了都不行。所以调合之前要先决定自己想要的效果，然后据此来选择素材和调合方式，这些过程是制作究极道具必须的。

Cost Over

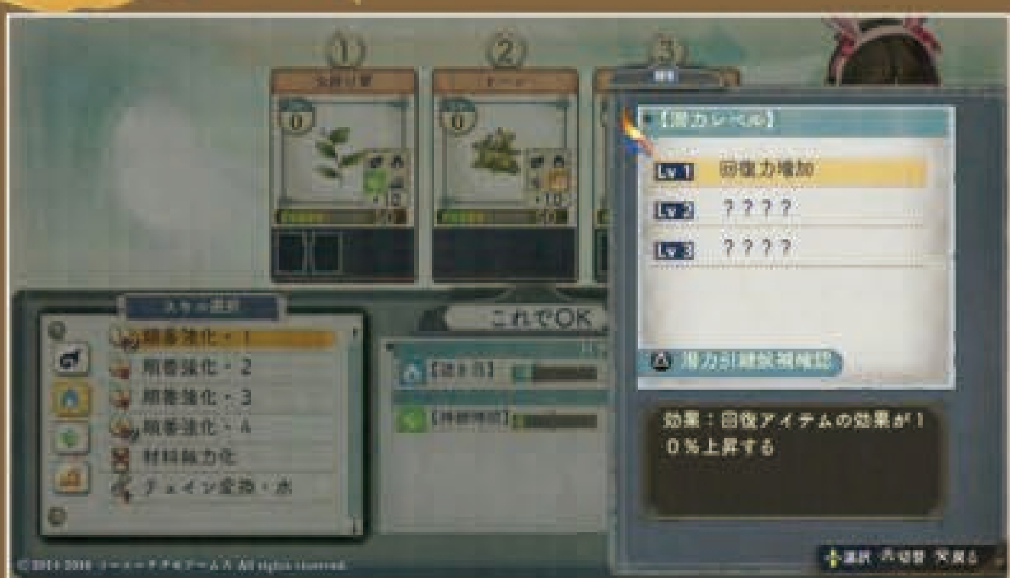
每一个目标道具都有一个最大Cost Lv值，玩家选择的素材Lv总和不可以超过最大Cost Lv值，否则就会发生Cost Over。发生Cost Over的时候虽然也能强行调合，但是属性值全部为0，只能引发属性值全0时的效果。道具的效力也会变成0（但是依然可以用Chain转化成效力的技能强行提升素材的效力，只不过最高只能提升到899）。所以调合的大前提是要保证不Cost Over，如果必须选用到高级的素材，可以用调合技能降低部分素材的等级避免Cost Over的情况。

效力

相当于其他系列里的品质。对消耗品道具以及武器装备来说，效力还会以一定比例提升道具的效果或装备的性能，所以后期制作究极道具时，必须想办法将效力提升到最高，即999。成品的效力首先取决于素材，在没有其他影响的情况下，炼金素材效力的平均值就是成品的效力。但是光靠合成的话，效力最高只能到120，即无论用全部999还是全部120的素材来制作，成品的效力都只能到120。要突破120的话就只能用调合技能了。所以真正的炼金之旅是在炼金等级Lv99之后才开始的。

调合技能

在上面调合的第3步骤，就是使用调合技能的阶段。调合技能随着炼金等级提升能够学会，这些技能本身也有4个属性之分，如果素材里没有某一项属性值，那么对应属性的技能也无法使用。4种属性里面，火属性主要调整整体的属性值，水属性是综合调整（等级、隐藏效果等），风属性偏向追加其他潜力，土属性则偏向提升效力。



调合技能有些只影响单个素材（比如属性值调整类），也有一些会影响成品（追加潜力类），技能要放到素材的技能格上才会有效，而技能格数量取决于素材本身。单个素材有0～4格，附带“调合スキル枠増加”的能加一个，最多不超4个。所有素材的技能格总和就是这个道具可以使用调合技能的数量，但有些调合技能会占用多个技能格。一次调合里面，同一个调合技能只能使用1次。

Chain值

学会了调合技能“チェイン调合／チェイン炼成”之后，设置调合技能的时候就会积蓄一个Chain值。每个技能的基础Chain值是10，同种属性的调合技能左右相连得放置时，Chain值会呈几何级别叠加。即两个相连的时候，Chain值是10+10×2=30，三个相连为10+10×2+10×4=70，以此类推。发生Chain的倍率还需要一个条件，就是素材要带有连锁属性的属性值。比如某个素材没有火属性值，那么就算设置4个火属性技能相连也不会触发上述的倍率，只有40Chain值。Chain可以通过“チェイン変換・效力”等技能转化成效力或者属性值。

如果大家觉得难以理解的话只要记住：设置调合技能的时候只要保证所有素材都有X属性值，并且将X属性的技能从左往右连着放在一起就能积蓄Chain值，9连可以达到9999Chain值，最后再装备效力转换就能制作出效力999的道具了。

笔者调合后期的道具时，所准备的每个素材都是“传承ソウル”和“调合スキル枠増加”外加一个成品里自己想要的技能。这样才能制作出既有自己想要的潜力又有999效力的道具。

地图探索

离开城镇之后就会进入大地图，在大地图上玩家可以直接选择目的地进行探索。在地图上出现“！”提示的地标表示前往当地有剧情发生，提示一个卷轴的地标则是接了相关的依赖任务可以到那里采取相应的素材或者讨伐怪物。此外这些地标有时候还会发出不同颜色的光圈，其中绿色表示采取物增加，蓝色是采取物减少。红色表示敌人数量增加，反之则是粉红色。

一个地点通常有两个出口，进入一个地点之后如果从另外一个出口离开，这个地点就算作“踏破”。踏破了一个采集地之后，下一个采集地才会出现。虽然采集地普遍都很小，但某些采集地里有强敌挡路，因此要踏破必须先打倒它们。此外也有很多采集地要满足特定条件，或者触发了特定的剧情才能开启。



场地事件（フィールドイベント）

在迷宫里探索的时候，画面的左上角有一条场地槽。玩家在迷宫内的行动能让场地槽提升，其中战斗是增加30%，采取则是25%，最多可以蓄3行。按方向键←/↓/→可以消耗一行场地槽发动场地事件。场地事件具体效果如下。

场地事件	效果
采取分担	委托ホムングルス采取场地内所有采集点的指令，发动之后有三个选项分别为："お任せ""数重视""特产重视"三种，其中数量重视是每个点采取5个，特产重视则是3个，选"お任せ"的话就是"数重视"的道具采取两个，同时"特产重视"的道具采取一个
强敌遭遇	发动之后马上遇敌，同样有三个指令："魔物の群れ""无数の敌"（3连战）和"强敌の军势"（5连战），出现的敌人会根据场地而变化，其中5连战通常会有特别强的敌人出现，因此如果要挑战的话必须保证有足够的实力
遗物发现	视场地而定能获得1件道具或素材
遗物变异	发动"遗物发现"的时候获得的道具的效力和潜力等级提升
稀少材料发现	根据采取地不同，发动之后能获得当地的1件稀有素材，也有可能获得大量的普通素材
稀少材料变异	采取等级上升，但是效果不叠加

刷新时间

虽然游戏中没有任何显示，但城镇和各个采集地里面其实是有一个刷新时钟的。这个刷新时钟最常见的影响就是商店里某件道具卖光了之后，要经过一定时间才会再次进货，还有后期刷强敌（特别是能刷到大量稀有潜力的"银龙"）也受到这个时钟的影响。夏莉的行动会经过多少时间，以及刷新需要的时间具体如下。

行动所消耗的时间

行动	时间
调合道具	2
战斗胜利/逃跑	2
团灭	4
任意采取点采集一次	1
从大地图进入任意采集地	2
用"トラベルゲ－ト"回去主城	1

刷新时钟的影响

影响	经过时间
商店进货	视道具而定
发行的依赖更新	15
采掘点复活	30
宝箱复活	20
井、取水地点再生	20
强敌复活	20
环境变化刷新	100

战斗系统



编号	效果
1	前锋角色状态
2	后卫角色状态
3	指令
4	BURST槽
5	必杀技槽
6	行动槽
7	角色状态，场地效果情报（需按△键调出来）



基本战斗流程

本作的战斗系统是3人前锋3人后卫形式的6人战斗系统，战斗方式是比较传统的回合制指令形式。战斗中敌我双方的行动顺序都会在右边的行动槽中显示出来，原则上这个行动顺序是根据角色的速度而定，但要注意这个行动顺序并不是绝对的，还要取决于上一回合用了什么招式，有部分招式的延迟比较高，使用之后进入下次行动就要等待更长的时间。还有部分BOSS级的敌人在轮到自己行动时拥有2次或以上的行动次数。杂兵战如果是以先制攻击进入战斗（在地图上攻击怪物触发战斗），作为主角的夏莉就能最先行动。处于后卫的角色一般不会直接参战，也不会进入行动槽，但是发动援护可以替换前锋。

前方的角色HP为0倒下了不会离场，而且也有自己的回合，但是轮到他的时候只能选择待机或者将后卫换出来，3个前锋都倒下的话就会强制将没倒下的后卫全换出来。直到所有人都无法战斗才会失败。游戏中只有极个别的几场战斗被团灭了才会GAME OVER，一般都是回到大地图。

援护



援护系统是本作战斗的核心之一。援护分两种，一种是援护攻击，即前锋攻击结束之后，马上换出后卫并攻击对手，另一种是援护防御，即前锋遭到攻击的时候，让后卫替换登场发动援护防御技能，并且抵挡伤害。发动援护之后，后卫角色会跟被援护的前锋角色换位。

三名援护角色从左到右分别对应□、△、○三个键位。只要在发动援护的时机按下对应按键就能让该角色登场援护。使用了援护之后，替换下来的角色头像会变暗，亮的部分视为援护槽，援护槽会随着回合经过而回复，当重新充满之后，这名角色就可以给前锋进行援护了。

交代连携&协力攻击



正常情况下，前锋攻击之后只能接一次援护攻击，但是进入BURST状态后如果有多名后卫可以发动援护的话，那么援护攻击之后可以再让其他后卫进行第二次援护，这就是交代连携攻击。交代连携跟普通的援护攻击动作是不一样的，而且威力也是前者更高。

交代连携之后还可以接第三位后卫的援护攻击，这个第三次援护被称为协力攻击，之所以这样说是因为发动第三次援护的同时，场上的另外两名前锋也会同时发动一次攻击，最后再由第三名后卫发动威力更大更华丽的招式。

因为交代连携和协力攻击都不消耗MP，加上BURST状态本身也有威力加成，因此伤害非常可观而且实用性也很高。在大型迷宫里面如果要节省MP的话，交代连携和协力攻击就是最好的选择。不过要注意，如果前锋其中一人倒下了，那么协力攻击（即第三次援护）将无法发动。

BURST状态

本作新加入的系统，我方角色攻击敌人能使BURST槽增加，而受到攻击则会减少，当BURST槽涨到100%以上的时候就会自动进入BURST状态，在BURST状态下，我方所有角色的攻击伤害都会大幅提高，除此之外，BURST状态下连击数（画面左上方的Chain值）不会因为敌人行动而中断，连击数越高，攻击的伤害还会进一步提高。交代连携、协力攻击这些系统也要在BURST状态下才能发动，因此在面对强敌的时候要尽量争取更多发动BUSRT状态的机会。



BOSRT槽最高可以蓄到150%，但是100%的时候就会强制发动，因此如果想积蓄更多的BURST槽要善用援护系统，比如在90%的时候，下一位角色攻击之后接上援护攻击，这样就能一口气获得提升BURST槽的数值，获得更高的数值。BURST状态发动之后，我方角色每次行动都会减少一定值，下降到0%的时候就会回到普通状态。

场地效果&FIELD BURST

跟特定的强力敌人战斗，或者使用了场地事件“强敌遭遇”进入战斗会触发场地的效果，战斗一开始发生的场地效果通常是负面的，比如全部角色移动速度下降，中毒，不能回复HP，不能救倒下的同伴等等。这些效果会为战斗提高不少难度。不过也有解决的方法。那就是FIELD BURST系统。



第六章到达水晶溪谷之后解锁FIELD BURST，这个系统是当玩家发动BURST状态之后，如果BURST槽在一定值以上的话，就可以选择后卫的FIELD BURST技能发动，110%以上可发动1个，120%以上2个，130%以上三人都可以发动。每个人的FIELD BURST技能都是不同的，比如有加伤害、行动自动回血等等。当FIELD BURST生效时还会临时抵消掉原有的场地效果。FIELD BURST效果会进一步增加BURST状态带来的影响，能为战斗带来极大的便利。

必杀技

所有角色在Lv30以上的时候就能学会必杀技（除了**ウィルベル**要在第八章打倒水之王之后才能学会），此后在BURST槽旁边可以看到一行紫色的必杀技槽。必杀技槽必须在BURST状态下发动后卫的连携攻击或者协力攻击才能提升，当升到100%之后，就能通过菜单的指令让学会了必杀技的一名角色发动华丽强力的必杀技。

必杀技对象基本上都是单体的，但是威力巨大，建议在BURST状态下堆高连击数再用，这样可以进一步发挥它的价值（连击数对伤害有加成）。必杀技槽蓄满了之后会一直维持着，战斗结束甚至回去村子之后依旧保留。所以挑战大型BOSS之前可以事先积蓄必杀技槽。

Break

敌我双方的角色在连续遭到攻击的时候会积蓄Break值，这个数值在行动槽上用一个五角星符号表示出来，Break值一旦蓄满了会陷入Break状态，角色会产生眩晕，在自己的回合会无法行动。战斗的时候要善用这一点可以封锁强敌的行动回合，但是也要注意避免我方角色陷入Break状态。Break状态在角色受到一次攻击或者经过一个回合之后就会自动解除。

时间型道具&技能

部分道具和技能在发动之后还会有第二次效果，这些被称为时间型道具or技能，它们发动之后会有一个图标进入左侧的行动槽，轮到这个图标的时候就会发动一次效果。当然这些效果很多是有次数限制的，图标上的数字就显示了还会发动的次数。一些强力的回复道具可以利用潜力做成时间型，这样在危急关头（比如负责回复的角色无法行动时）可以发挥很大作用甚至避免团灭。

当然，后期的强力BOSS几乎都会发动时间型技能，而且循环次数是无限的，因此很容易出现被时间型道具连续轰炸的情况。这是后期战斗的一大难点。

主线流程攻略

作为加强版的本作整体流程跟原版没有太大的出入，由于原版中几乎没有戏份的罗杰和爱夏正式加入队伍，所以主线剧情也会有一些小变动，不过主要是增加了他们的戏份，流程几乎没有太大的变动。而且本作不再有日期限制，所以理论上一周目是可以一直玩下去的，不用再为担心浪费时间而精打细算。大部分支线几乎没有过期一说，但是有一部分支线会根据玩家的选择不同而发生变化，也会影响到一小部分的奖励，好在大多都是无关痛痒的。另外还要注意第九章一个选项会影响到一个跟奖杯有关的剧情发生，具体流程和支线部分都会说明。

另外关于本作的难易度，游戏初期的难易度有“**ストーリーウォッチ**（简单）”“**ファンゲーム**（普通）”“**ハードコア**（困难）”三种，通关之后还会追加在这之上的“**ディスペアー**”和“**ノーホープ**”难度。难度除了影响敌人的强度之外，还会影响到战利品，特别是会影响到能否获得强力的潜力。由于难度是可以在菜单中随时切换的，因此如果追求效率的话，主线的BOSS直接打最低难度，打造装备武器去刷素材的时候就切换到**ハードコア**或以上的难度。而对系列有足够熟悉，想挑战的玩家则推荐直接从**ハードコア**开始打，因为经验值和金钱会获得更多。



序章

シャリステラ视点

开始的剧情结束后会进入炼金术的教学部分。先调查炼金釜进行调合，按照提示用现成的材料将“リフユ－ルパット”调合出来，不过因为材料的缘故药没发挥出好的作用。调查房间内靠近“镜头”位置的箱子能获得“变异ト－ン”，用这个素材再调合一次“リフユ－ルパット”就能治好老爷子。接下来要出去外面寻找补给，调查桌子可以获得攻击道具“クラフト”，放到探索装备栏就可以在战斗中使用了。进入大地图按照提示采集4次，之后进入战斗教学，打败“サンドランナ－”就能触发剧情，之后切换到シャルロッテ视点。

シャルロッテ视点

开始剧情结束之后前往“财协组合本部”领取任务，然后回去“目抜き通り”打扫路上紫色的发光地点，全部打扫（采取）完就能回去财协本部报告。序章也到此结束，OP结束后会让玩家选择难度以及主人公。

第一章｜夜明け前の月/夜明け前の太阳

シャリステラ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	もう一度相谈しよう	到财协组合本部触发剧情
2	中央の手伝いをしよう	到丰饶の海·东部进行4次采集和4次战斗
3	调查の报告に行こう	回去向财协组合本部报告
4	船に戻ろう	回船上的工作室触发剧情

剧情中ステラ和财协本部建立了互相协助的关系，所以第一步是先帮忙调查“丰饶の海”，ユリエ也会正式入队。前往“丰饶の海·东部”将那里的敌人全部打倒并且全部采集点采一遍即可。完成任务后回去财协本部报告。之后就会开启“场地事件”系统。回去船上触发剧情就能完成本章。

シャルロッテ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	颁张つて仕事をしよう	前往丰かの谷将全部采集点采集一遍
2	调查结果を传えよう	回去财协组合本部报告
3	母亲に报告しよう	回去家里跟母亲报告触发剧情
4	师匠にも报告しよう	去街はずれ跟ウィルベル报告

到财协本部领取了依赖之后前往“丰かの谷”，任务的要求只需要采集即可，所以战斗特别是高难度下可以尽量避免。采集完成之后发生剧情，解锁奖杯“憧れの炼金术士！？”。

回去财协本部报告开启“场地事件”系统，然后回家触发剧情，ミルカ会加入队伍。最后找ウィルベル对话，本章结束。

第二章｜月の照らす街道/阳の当たる坂道

シャリステラ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	商会に行こう	前往ペリアン商会
2	商会の依赖を达成しよう	在死者の地执行任意一项场地事件
3	商会に报告に行こう	回去商会报告
4	船に戻ろう	回去船上



跟ソ－ル对话之后前往ペリアン商会触发剧情，之后リンカ的商店就能使用了。剧情中接了商会的委托之后大地图上会出现“常夜林道”和“死者の地”两个地点，穿过常夜林道就能到达死者の地，在这里发动一次场地事件，“采取分担”“强敌遭遇”“遗物发现”任意发动一个即可。回去商会报告之后返回工作室，リンカ亲自来找夏莉并且带来一本参考书“古式制法书”。这一章的主线剧情便能完成。

シャルロッテ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	オ－トマタを探そう！	前往古の遗迹和时の止まりし遗构调查放在那里的オ－トマタ
2	アルに报告しよう	调查之后回去ステラ－ド广场向アルバ－ト报告
3	母亲に报告しよう	回家向母亲报告触发剧情，之后本章的主线部分结束

章节开始之后，进入大地图或者前往城镇的“港”区域会触发剧情，ウイルベル会加入队伍。之后前往古の遗迹找オ－トマタ，注意靠近オ－トマタ的时候会发生强制战斗，敌人是ミニスラグ ×2、ガ－ド ×2和フェイクルイン，低难度不会有大问题，但高难度下最好在出发前做好道具准备。接着还去时の止まりし遗构找另外一个オ－トマタ。值得一提的是在时の止まりし遗构的另一个区域能找到3个宝箱，可以在里面拿到一些装备，虽然宝箱开出来的装备都不如自己制作的，但如果懒的话前期勉强也能拿来用。

第三章｜そよぐ夜の气配/夕暗の中の明日

シャリステラ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	组合に相谈しよう	前往财协组合
2	船の修理の准备をしよう	存1000金，并且去见ホムラ的熟人（ロ－ゼミア）
3	组合にお金を持ちっていこう	回去组合交纳1000金钱
4	船に戻ろう	回船上的工作室

章节开始之后前往财协组合遇到ホムラ，谈话之后得知原来他去过夏莉的村子，而得知村子陷入危机的他决定帮助夏莉。于是剧情后ホムラ入队，同时援护系统也会开放。接着去完成修理船的课题。课题要求的1000金额并不算高，做一些依赖任务就能轻松存到。另外跟ホムラ对话之后进入大地图会开启新的地方“孤岛の交易キャンプ”，带着ホムラ进入这个地方触发剧情能认识到ロ－ゼミア，此后就可以在她的商店里买东西了。回去财协组合交纳1000金额之后就能让他们帮忙修船，回去船上的工作室就能完成主线剧情。

另外，这一章去ミルカ的工作室能够触发剧情并解锁装备练成和分解系统。



シャルロッテ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	ミルカのアトリエに行こう	前往ミルカ的工作室
2	组合に行こう	前往财协组合本部
3	顽张ってお金を贮めよう!	存钱存够 2000 金钱
4	お金を贮まった	存够钱之后回去跟母亲报告，本章主线结束

章节开始后前往**ミルカ**的工作室，剧情后这里会开放装备炼成和素材分解系统。并且还能获得“**ミルカの参考书**”，之后前往财协组合本部，**ホムラ**也会加入这边的队伍。这一章的主线内容很简单，只要存 2000 金钱回去跟母亲报告即可完成，因此多做一些依赖任务存钱即可。



第四章｜太阳との邂逅/月との邂逅

シャリステラ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	依赖のことを闻こう	去财协组合触发剧情
2	依赖の完了を待とう	课题要求是等待，实际上是完成下面两个课题任意一个后回去工作室触发
3	必要な材料を调合しよう	调合 5 个マルゲマイン合板
4	必要な材料をそろえよう	调合インゴット 5 个 / 采取古石材 10 个 / 采取混ざり油 10 个，这三项合计达成度 100% 即可

艾斯卡会在这一章首次登场，这一章的要做的就是调合修船的相关道具。课题“**必要な材料をそろえよう**”所需的古石材和混**ざり**油都可以在废工厂找到，混**ざり**油直接到**カトラ**的商店买也算采集，但是原本拥有那些不算。制作**マルゲマイン**合板所需的**パルマ**可以到大木广场采集。完成这些材料的制作和收集之后回去船上的工作室触发剧情，此时另一位夏莉会来到这里将关键的部件交给**シャリステラ**，本章主线也到此结束。

シャルロッテ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	仕事をもらいに行こう！	前往财协组合本部触发剧情
2	レシピのことを调べよう	前往街はずれ跟ウィルベル对话获得参考书“物体を浮かす术书”
3	依赖品の材料を揃えよう	与下一个课题同时出现
3	依赖品を调合しよう！	调合出フロ－タ－ユニット
4	依赖品を组合に持っていこう	前往财协组合本部触发剧情
5	シャリ－ちゃんに会おう！	前往船のアトリエ跟另一位夏莉见面并把东西交给她

取得参考书“物体**を**浮**か**す术书”还有一个条件，就是冒险者等级要在 LV15 以上。调合**フロ－タ－ユニット**需要**グラビ**结晶，而调合**グラビ**结晶所需的**グラビ**石可以到**満ちたる**洞窟采取。另外，制作**フロ－タ－ユニット**要炼金等级 Lv23 以上，等级不够的话可以多制作**グラビ**结晶或者研磨剂来练级。制作出来之后前往财协组合本部报告，然后带到**シャリステラ**的船上给她，最后回家报告即可完成本章的主线。



第五章｜目觉めし黄昏の龙

主线课题

顺序	名称	内容
1	讨伐队のことを考えよう	到街上听众人的意见
2	シャリ－さん（ちゃん）に相谈しよう	去街はずれ触发跟另一位夏莉对话
3	讨伐队に参加しよう	去财协组合本部触发剧情即可
4	サンドドラゴンを倒そう！	到烟る东の海击败沙龙（サンドドラゴン）

这一章开始要挑战之前弄坏了**シャリステラ**的船的沙龙，先分别去财协组合本部和**ペリアン**商会询问意见，然后到街**はずれ**跟另一位夏莉对话，那么另一边的同伴就会全部入队。组好队伍之后再次前往财协本部触发剧情，最后去港区触发出发讨伐沙龙的剧情之后，以后就能用船在大地图上移动了。此时大地图上也会出现新的地点“沙中遗迹”和“烟**る**东**の**海”。依次踏破沙中遗迹和朽**ちた**原生林就能到达烟**る**东**の**海。进去的时候剧情会确认是否挑战沙龙，选“**はい**”的话就会直接进入 BOSS 战，如果没准备好的话这里可以回头。因为沙龙是目前第一个强敌，所以对付它之前要做好准备。此外，本作新增剧情中，**ソ－ル**会在讨伐沙龙之前加入队伍，到财协组合本部跟他对话触发相关的支线即可。而**エスカ**在讨伐沙龙之后，进入第六章之前就能加入队伍，方法是到**ハンタ－たまり**场跟她对话把相关的支线全部完成。



BOSS サンドドラゴン



主线流程中第一个必须打倒的 BOSS，而且这场战斗限时是 10 个回合，沙龙第 10 次行动之前无法打倒它的话它就会使出一招“荒らぶる颚”，把玩家连人带船扔走强制结束战斗。下次进去的话它的 HP 会完全回满。沙龙的弱点是水属性，所以攻击道具方面レヘルン是首选，而且レヘルン还可以配出减速的效果，某种程度上可以延长战斗时间。所以レヘルン最好多调合几个出来让两位夏莉尽量带上。除此之外，**ユリエ**的技能**ステルス**也有很高的伤害，只不过发动到攻击之间有延迟，所以发动时机要把握好而且发动之后不要接援护攻击。

除了第 10 回合必出“荒らぶる颚”之外，沙龙的攻击模式也很有规律，它行动的第 3、6、9 个回合会使用全体攻击“海食らい”，高伤害并且附带“沙岚”的场地效果，每回合会给我方造成“5+5× 回合数”的伤害，同时它自己也会回复 HP，因此战斗拖得越长越不利。战斗的时候最好心里默数它行动的次数，发动“海食らい”之前最好先给全队前锋回复一下，推荐用ミルカ的回复技能“メディカルショット”，全员回复带复活效果而且还会制作一个时间型道具进入行动槽 1 个回合。能够大幅提升我方全员的生存率。

第六章 | 朝霭の向こうにあるもの

主线课题

顺序	名称	内容
1	次の一手を考えよう	前往财协组合
2	东の大陆を目指そう	经过烟る东の海之后继续往东走
3	最初の难关に挑もう	前往结晶溪谷
4	结晶溪谷を踏破しよう	抵达ファ－ヴ村
5	村の中を调べよう	前往ファ－ヴ村的广场，并且找类似报告对象的人（オ－トマタ）报告
6	船に戻ろう	进入大地图触发剧情即可



不妨找它们刷一下素材。

到达ファ－ヴ村之后，前往广场出发剧情会遇到ハリ－和レイファ－，之后在附近的树下触发オ－トマタ（坐在地上的蓝色头发小萝莉）的剧情，课题便能达成。到村子的入口或者中腹会触发剧情，之后ハリ－的商店就会开放。离开村子回到ステラ－ド，并且返回船上的工作室触发剧情。本章的主线便结束。

击败沙龙之后，烟る东の海再往东的地方就可以探索了。这一章开头部分在财协本部增加了一些跟ロジ－相关的剧情，全部触发完之后ロジ－会加入队伍。ステラ－ド的剧情全部触发完之后，地图上会出现两个新地方"流浪民のキャンプ"和"ファ－ヴ村"。前往ファ－ヴ村的方法同样是从流浪民のキャンプ开始一路踏破过去。踏破烟る东の海的话还可以开启"交易船の墓场"触发跟ユリエ相关的幽灵船支线。

进入流浪民のキャンプ会触发剧情，村民会告诉我们如果要前往大陆得先通过结晶溪谷，而且里面有猛兽出没。穿过了流浪民のキャンプ之后会追加隐された森和结晶溪谷。进入溪谷之后コルテス会问夏莉是否进去，因为后面不会马上发生BOSS战所以选"行くしかない"进入即可，之后会开启FIELD BURST系统。水晶溪谷这边没有大型BOSS，但是有4个区域，其中"栖家"区域有好几种BOSS级别的大型敌人。对自己实力有信心的

这一章还会触发一个カトラ商店相关的支线，内容是她入手了一只オ－トマタ想卖给两位夏莉，但开了5万元的天价。此时如果选择不买的话她会降价到2万元。如果继续不买，下次这个就会被别人买走。如果买了的话，她会额外送夏莉一个"黄金リンゴ"。买下オ－トマク之后可以拿去ステラ－ド广场交给アルバ－ト，他会给我们1000金钱作为答谢，并且另赠"水晶玉""上等な毛皮""エンゼルリボン"三件素材。不过说实话……个人觉得这三件素材连前面的金苹果加起来都不值个1万，如果买了的话这笔生意是亏大了的……オ－トマタ是后面剧情的重要道具，买和不买都没关系，只是主线会有一点点差异罢了。

第七章 | かげる月と太阳

シャリステラ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室
3	キ－スさんのことを调べよう	前往港口触发剧情
4	组合に行って话を闻こう	前往财协组合
5	赖まれた道具を调合しよう	回去工作室将"小型自鸣机构"调合出来
6	调合した道具を届けよう	将成品带去给艾丝卡
7	船のアトリエに戻ろう	回去船上
8	沉静特效药を调合しよう	调合出沉静特效药并且拿去街の水源给キ－ス看
9	药を完成させよう	回去工作室在爱夏的指导下完成药
10	完成した药を持つて行こう	把药带去目拔き通り
11	船のアトリエに戻ろう	回去船上

这一章两位女主角会因为吵架而暂时分开，另一位夏莉和她的初期同伴会暂时离队。所以这边离队的是シャルロッテ、ウィルベル、ミルカ。先前往ペリアン商会触发剧情得知了解黄昏原因的炼金术士キ－スグリフ的情报，回去工作室就会触发离队的剧情，干劲槽也会降到最低。先去港口找ロ－ゼミア打听情报，然后到财协组合本部，エスカ会给夏莉新的参考书"キ－スグリフのメモ"，回去工作室将参考书中的"小型自鸣机构"调合出来。调合出来之后リンカ回来到船上的工作室并且告诉シャリステラ关于シャルロッテ母亲的事，并且将参考书"疾病大全"交给シャリステラ。



去找エスカ触发剧情之后，回到工作室テオク－ガ会把参考书"ルギオン村传承"交给夏莉。调合出"沉静特效药"之后带去水源给キ－スグリフ触发剧情，爱夏会在这里登场。回去工作室之后夏莉在爱夏的指导下才完成特效药。去一趟目拔き通り触发剧情再回来工作室，两位夏莉才会和好。并且解锁奖杯"仲直り"。从此之后夏莉的干劲槽会锁定在最高，跟シャルロッテ的好感度会增加30，并且战斗中能使用新技能"コピ－"（复制）。

シャルロッテ篇主线课题

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室，两位夏莉会因为争吵而分道扬镳，船也暂时无法使用
3	仕事をもらいに行こう	去财协组合本部触发剧情
4	家に戻って仕事しよう	调合"ホリニ－ク钢板"5个或者"ステラ－ド织布"10个，合计完成度100
4	仕事を报告しよう	到财协组合报告即可
5	シャリ－ちゃんに会おう…	去船上的工作室触发剧情跟夏莉重新和好

ペリアン商会的剧情之后，シャルロッテ这边则是シャリステラ、コルテス、ユリエ暂时离队，而且此时在大地图上移动无法使用船，干劲槽也会降到0。到财协本部触发剧情继续接工作。然后调合"ホリニ－ク钢板"和"ステラ－ド织布"，两者要求分别是5和10个。只要其中一个达到要求数就能完成，或者加起来完成率达到100%也可以。ホリニ－ク钢板所需的原材料ホリニカ矿石可以在满ちたる洞窟采集到。

完成工作之后到财协本部报告，最后到船のアトリエ汇报触发和好的剧情，所有人就会归队。此后与シャリステラ的好感度会增加30，干劲槽锁定最高，并且学会新技能"ミックス"。

这一章结束之后的自由时间里面，爱夏（ア－シャ）会入队。爱夏的协力攻击·3连携带有除掉敌人的时间型道具效果，对付后期那些随便就设置好几个时间型技能的BOSS是非常重要的招式，可以说是必上的角色（倒不如说有人会不用爱夏吗）。



第八章 | 夕暮れの贤者

主线课题

顺序	名称	内容
1	中央の调查结果を闻きに行こう	前往财协组合本部
2	周边の水源を调查しよう	调查ステラ－ド周边地区的水源状况（5处）
3	水源调查の结果を报告しよう	前往财协组合触发剧情
4	噂の炼金术士を探そう！	找出キ－スグリフ的行踪
5	ジェラ－ルさんに话を闻こう	去ペリアン商会跟ジェラ－ル对话
6	传承のことを调べてみよう	到港口的ロ－ゼミア对话
7	海のことを调べてみよう	到ハンタ－たまり场跟ユリエ对话
8	精灵の祭坛に行こう	到达精灵の祭坛
9	水の精灵の王に会おう	再次前往精灵の祭坛，并击败水の精灵の王
10	ファ－ヴ村に行ってみよう	前往ファ－ヴ村调查阳炎之城的情报
11	天上の高みへ行こう	到达天上カズラ的最上方
12	キ－スさんを探そう	到达阳炎之城最顶层
13	キ－スさんに话してみよう	回去ステラ－ド
14	组合に戻って报告しよう	到财协组合报告

章节开始到财协组合本部，**ソ－ル**会委托夏莉去调查各地水源的情况。先去**ミルカ**的工作室获得参考书“水の抽取法”，然后进入大地图会出现两个新地点，分别是“奈落の海”和“植物坑道”。踏破植物坑道之后还会开启新的地点“原初の水园”。接下来我们要调查世界各地的水源情况。可调查地方有：绿の沙漠、星の堕ちた地、孤岛の交易**キャンプ**、满ちた**る**洞窟、施设迹、废工场、奈落の海、丰饶の海・北部、植物坑道、原初の水园。一共10个地方，剧情要求调查其中5个即可，但是全部调查一遍的话，**ステラ－ド**里能采集到的水数量就会增加到6个，因此建议全部都调查一遍。

调查完毕之后回去跟**ソ－ル**报告，之后他会委托我们去找**キ－スグリフ**，前往**ペリアン**商会得知他去了**ファ－ヴ**村的情报。之后去港口跟**ロ－ゼミア**对话，然后还有跟**ユリエ**（**ハンタ－たまり**场）和**ウィルベル**（街**はずれ**）对话，然后往东部大陆出发。大地图上出现两个地点，分别是“奇迹の森”和“精灵の祭坛”，踏破奇迹の森之后再穿过祭坛**へ**至**る**道，就能到达祭坛。到达祭坛之后会因为剧情回到**ステラ－ド**，并且解锁剧情奖杯“小さな师匠”。之后再一次去精灵の祭坛挑战水の王。

BOSS 水の王



难度比较高的一个BOSS，水之王本身没有弱点属性，而且对水属性攻击有30%的吸收效果，因此自然不能用水属性的攻击对付它。此外还有每回合回复HP、待机时间减少、异常状态深度降低、Break值增加等被动技能。战斗的时候有场地效果“水の咒缚”，效果是每10回合令我方的行动待机时间+30%，因此拖得越久越难打。招式方面，BOSS大部分招式都是水属性，HP在80%以下时会使用“スイギョノカゲ”放一个无限次的时间型道具进入行动槽，持续给我们造成伤害，因此事先可以给参战的人带上“苍水晶の指轮”来减伤，防具推荐可以带降低Break值积蓄的。另外BOSS还有一招“タイカイフメツ”能减少我方角色的MP，所以回复道具推荐有“战斗不能回复・超”和“HPMP超回复”的龙之杯，配上“自动发动20%”的潜力更好。道具要追求高威力，推荐“次元爆弹”，因为高威力占格子少而且还是计时型，伤害可观。战前最好先将必杀技槽蓄满，ミルカ负责回复，第一次进入BURST状态时尽量争取发动三个场地技能，场地技能推荐ユリエ、コルテス的，作用分别是BURST时间延长和全员攻击力增幅提升25%。争取第一次BURST状态重创BOSS，必杀技也最好在第一次进入BURST状态，而且连击数堆高的时候使用。之后就要开始慢慢地跟BOSS耗了，坚持到发动第二次BURST的时候解决它。



击败水之王后回去财协组合本部向**ソ－ル**报告，得知**キ－ス**可能去了阳炎之城。先去**ファ－ヴ**村搜集情报，到达村子触发剧情，**ハリ－**建议我们去村子南面的天上**カズラ**，攀到最上方找到阳炎之城的位置。来到大地图后出现新的地标漂流墓地和天上**カズラ**。踏破天上**カズラ**之后大地图会开启三个地标，其中一个就是阳炎之城，从天上**カズラ**・若木方向一路走下去就能到达阳炎之城。

阳炎之城是一座结构比较庞大的城，第二阶层有一块地域标记。城里每一层有两个出口，第二层的是分别通往第三层和第四层的。从整体上讲，迷宫从第二层开始有两条路线可以通往贤者の道，一条是从第三层穿过试炼の道到达贤者の道，另一条是进入第四层穿过困难之道然后同样到达贤者の道。其中试炼の道尽头有一只强力怪物“沙に栖むもの”、HP13500。而困难之道路上全是素材，（这哪门子困难了？）到达贤者の道之后有第二个地域标记。

穿过贤者の道进入大评议室，大评议室有三个敌人，全部击倒之后，通往下一个房间——知识の间的桥才会搭起来。进去知识之间之后就会看到**キ－スグリフ**并触发剧情，剧情后调查知识の间的祭坛就能离开了。

离开阳炎之城之后会开启新地标终末岬，回去**ステラ－ド**，夏莉和**ウィルベル**将水の王的记忆中得到的情报跟**キ－スグリフ**交换，换取他的协助。之后**キ－スグリフ**会加入队伍。剧情后回去财协组合报告，本章的主线结束。

第九章 | 炼金术の暗夜

主线课题

顺序	名称	内容
1	オ－トマタを集めよう	收集5个オ－トマタ
2	村の女神样は…？	去回收ファ－ヴ村的オ－トマタ
3	オ－トマタのいそうな场所	分别去结晶溪谷、阳炎の城和天上カズラ找到オ－トマタ
4	ステラ－ドに戻ろう	回去ステラ－ド
5	假说を证明しよう	前往时の止まり遗构，并将オ－トマタ设置好
6	地底世界を探索しよう	探索ジオフロント
7	地下药草园を调查しよう	前往地下药草园中央触发剧情
8	ステラ－ドの真实を传えよう	回去ペリアン商会报告地下药草园里找到的真相

主线流程

章节开始的时候会触发水祭相关的剧情并解锁奖杯“水祭**り**”。福利剧情结束后本章正式开始。这一章要收集世界各地的6个**オ－トマタ**，用来打开时の止**まり**遗构的机关进

入地下设施。其实至今的流程里我们已经见到过好几个，先去ファ－ヴ村找到第一个，之后分别去回收结晶溪谷·荒野、阳炎の城和天上**カズラ**的**オ－トマタ**，这样就能集齐4个，第5个就是之前**カトラ**商店卖的那个，无论你买了还是没买，都可以去找**アルバ－ト**拿回来。这样就凑齐5个，第6个则是在时**の**止**まり**遗构当地。

全部集齐之后拿去**ステラ－ド**告诉**キ－ス**，然后前往时**の**止**まり**遗构打开地底的大门来到**ジオフロント**，在间接**バイパス**找到一个传送门，进入传送门会到达“地下药草园”。进入“地下药草园·深层”调查里面的装置会见到一个跟**リンカ**很像的人。解锁奖杯“始**まり**の场所”（游戏的1.00版里这个奖杯有无法解锁的BUG，虽然目前已经修复，但如果大家没有更新游戏的话，记得在这里之前保留一个存档）。

踏破药草园回到大地图之后地图上会增加两个地方，分别是地下药草园·深层和秘**められし**洞窟，踏破洞窟之后就会出现跟大地图连接的路线了。但是进入秘**められし**洞窟之前要注意，里面找到宝藏的时候，剧情选择一定要选问**ユリエ**，这样才能触发她和**ミルカ**的支线，否则对应奖杯无法解锁。

回去**ペリアン**商会报告之后，本章主线部分结束。



终章 | 照らされた世界

主线课题

顺序	名称	内容
1	再び地底に向かおう	再次前往ジオフロント并进入最深处的悠久の座
2	水源净化装置を停めよう	到达悠久の座最深处停止水源净化装置
3	ステラ－ドに戻ろう	回去ステラ－ド报告

这一章开始主线阶段不再限制玩家只能做主线课题，所有自由课题还有支线剧情都可以触发了。如果想一周目打倒兽王的话，现在就要开始着手准备最强的装备，炼金等级自然也要趁现在升满。完成其他主线课题可以获得大量的经验值，是迅速提升炼金术等级的有效手段。而强力的特性可以去“**ジオフロント·**间接**バイパス**”刷银龙。银龙虽然被冠以强敌级别，但实力并不算强，高难度下打倒它会有一定几率掉落强力的“**ソウル**”系列潜力。利用那些潜力可以制作出足以对抗兽王的装备。

主线是继续前往**ジオフロント**触发，此时封锁**ル－ド**区域会开放，穿过这区域和管理区域就能进入悠久**の**座。但是走到封锁**ル－ト**中间的时候会遇到“古**き**兽**たちの**王”的强制战斗，这个BOSS可以说是比最终BOSS更强的敌人，虽然就算被它团灭了也不会影响后面的流程，但是一周目游戏它只会在这出现一次，而游戏有一个要打倒它的奖杯。

BOSS 古き兽たちの王

兽王就算在低难度下也是很棘手的敌人，所以如果想打败它的话，在这之前肯定要花比较长的时间进行准备。

兽王会发动两种场地效果，一种是“奈落の呼び声”，效果是我方受到回合数乘以一定比例的伤害，而敌人全能力按照经过回合数一定比例提升。另一种是当我方有人战斗不能时发动的“不可侵方阵”，随机有4种效果，具体如下表。兽王的被动技能有无视所有异常状态，会心率提升，会心加伤，Break值+80，待机时间减少，HP25%以下会心、命中、回避率提升等等。兽王的主要招式“天矢招来”和“奈落轮回”会设置无限次发动的计时型道具进入行动槽可以造成持续伤害，加上还有场地效果，所以跟它的战斗同样是拖得越久越不利。



最理想的打法是将兽王速杀，推荐用两位女主角各自的最强专属攻击道具。武器防具可以参考后文的研究部分。回复道具则建议制作出时间型，或者可以自动发动的。

值得一提的是，如果**シャリステラ**制作出“古**の**兽**の**护符”的话，在这里会触发特殊剧情，能够理解兽王所说的话。

“不可侵方阵”效果一览

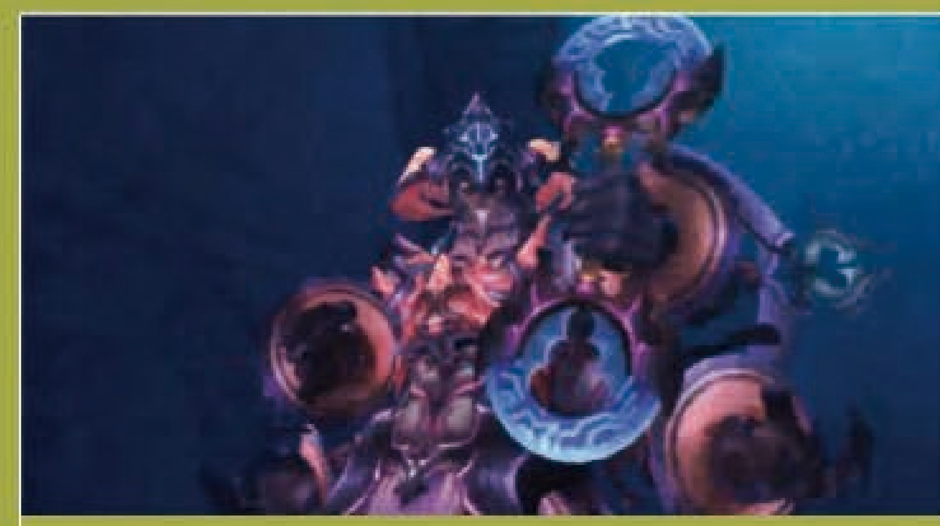
名称	效果
方阵·无力	我方全员攻击力、防御力、速度、各耐性无法提升，每次行动会受到待机时间10%的物理伤害
方阵·不活	战斗不能的同伴无法复活，每次行动会受到待机时间10%的物理伤害
方阵·非愈	我方全员无法回复HP，每次行动会受到待机时间10%的物理伤害
方阵·消命	我方全员每次行动会受到待机时间20%的物理伤害

利用管理区域最深处的传送点就能到达悠久**の**座，接着我们的目标就是要停止水源净化装置。穿过第一个区域到达中央水槽的时候会找到第一个地域标记石，到非常通道区域会找到第二个地域标记。迷宫大部分大型敌人的战斗都是可以回避的，但是非常通道里的**テンタクルス**必须要打，作为最终BOSS前的门神，如果没法轻松打倒它的话BOSS战会很吃力——当然如果前面打败了兽王的话，这里已经几乎没有难度了。

最终BOSS 统治するもの

如果前面没打赢兽王或者没准备道具的话，来到这里之前还是最好先准备一下。回复药最好做成时间型或者自动发动的。

场地效果是“警戒领域”（每过10回合我方待机时间延长，BURST状态下给予的伤害降低20%）和“不可思议の力”（使用技能“不可思议”时发生，BURST状态下BURST槽减少量2倍，我方行动后收到等候时间7%的物理伤害）。BOSS除了自身的攻击之外，还会召唤出4只杂兵，杂兵几乎不用管，因为BOSS的HP在60%以下之后会将所有杂兵吸收并回复自己的HP。并且发动能力“真化”，这个状态下每回合能行动2次，攻击力和速度增加，而且还会使用全体攻击技能“水狱”，同时设置无限次数的计时型道具，“水狱”发动时机是BOSS第一次启动“真化”时，我方有人死亡还有BURST状态结束时，计时型道具是会累加的，拖得越久越危险。



不过由于BOSS除了吃自己的杂兵之外几乎不会进行回复，所以难度不高，只要道具的火力足够，完全可以快速打败它。

结局

本作的结局条件跟 PS3 版完全一样，两位主角各有两个结局。结局的分歧取决于通关时候的选项。但是，流程中需要满足一定条件才会出现这个选项，如果没达成条件，选项就不会出现，某一个结局也无法达成。两人的条件分别如下。

シャリステラ

・与**ミルカ**的好感度 50 以上，并触发角色事件“**どっちが大事?** ・3”；

・自由课题完成 100 个以上，并触发跟**ソ－ル**的角色事件“**中央の仕事**・3”。

达成上述两个条件的状态下通关就会出现选项，选择“**ステラ－ドの未来を担う决意をする**”就会进入“役人 END”。如果没达成上面两个条件，或者选择了“**自らの使命を全うする**”就会进入“里长 END”。

シャルロッテ

触发自己相关的剧情“**空の飞び方?** ・5”（前置条件跟**ウィルベル**有关），获得“**フライングボ－ド**”的调合菜单并将这个道具调合出来。达成这个的状态下进入结局会出现选项。选择“**ウィルベルに本气で弟子入りする**”就会进入“魔法使い END”，没有达成条件或者选择了“**ステラ－ドと共に生きていく**”就会进入“街の人气者 END”。

真结局

达成其中一人结局之后，读取通关存档开始第二周目并选另一位主角通关，并且达成以下条件可以触发真结局：

・继承通关存档通关第二周目；

・结局不需要全部看过，但是上述触发结局分歧的条件要达成；

・干劲槽 70% 以上；

・艾丝卡相关剧情“**お果子品评会**・6”以及之后编号**エ** 10 ~ **エ** 14 的剧情（可参照后文支线事件部分）；

・与另一位主人公的友好度 100。

达成这些条件之后，通关出现选项，选择“**ステラ/ロッテと再会を心から愿う**”即可触发真结局。

通关&继承要素

通关一周目之后会开放新的难易度“**ディスペア－**”和“**ノ－ホ－プ**”难度，继承通关存档开始游戏可以直接跳过游戏的序章部分，从选择难度和角色的部分开始。二周目可继承内容有以下这些：

・金钱；

・打赢最终 BOSS 时所有角色身上的装备（二周目会作为初始装备使用）；

・除了“**トラベルゲ－ト**”以外的所有探索装备；

・成长点数（但是要冒险者 Lv40 以上才能使用）。

二周目如果想打得轻松一些或者想挑战高难度的话，武器装备可以在一周目的时候提前做好准备。特别是角色专用的道具，比如**シャリステラ**的“**古の兽の护符**”和“**羊饲いの兽**”，以及**シャルロッテ**的“**フライングボ－ド**”，这些道具在另外一条线是无法制作的，因此只能通过继承获得。因为箱子里的东西几乎都不继承，所以一些出现率比较低的珍贵潜力（比如“**ソウル**”系列），可以调合到植物用营养剂带到二周目，其余的就全部卖掉换钱。

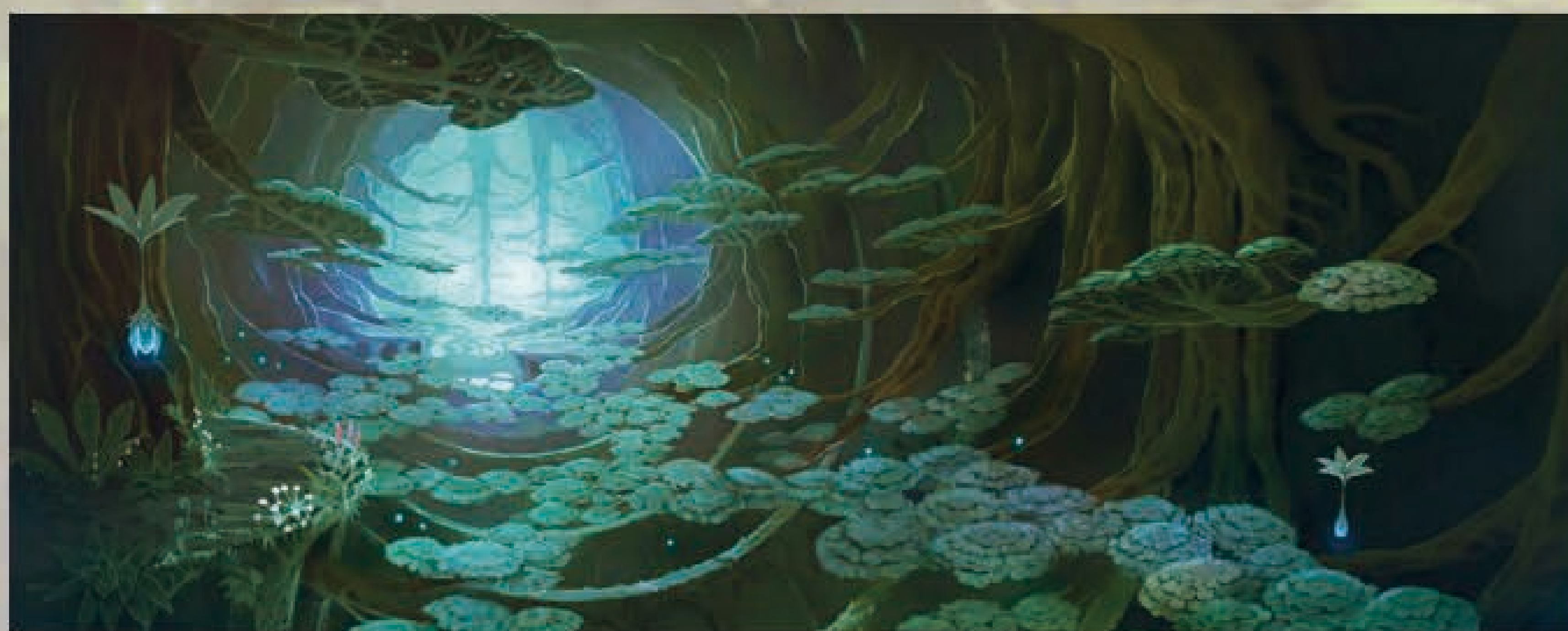
角色相关支线事件触发条件

本作的支线剧情虽然很多，但是基本上都不会过期的。而且在快捷移动界面会明确地标出所有能触发支线剧情的地方，主线中只要坚持看到支线就去触发的原则即可。剩下一些涉及奖杯的可以在终章的自由时间里慢慢完成。

惟一要注意的是 9 章在“**秘められし**洞窟”找到宝藏的时候，一定要选问**ユリエ**，否则会影响到**ユリエ**的剧情奖杯。

シャリステラ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ス 01	シャリ－といいます!	2 章	还没进入第 4 章	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	–
ス 02	话を闻いて下さい・1	2 章	–	回去船上的工作室	出现新课题
ス 03	话を闻いて下さい・2	2 章	完成ス 02 之后并跟 10 个人对话	回去船上的工作室	–
ス 04	话を闻いて下さい・3	3 章	完成了本章的主线，但未进入 5 章	回去船上的工作室	–
ス 05	小さな友达	3 章	–	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	–
ス 06	スカッとしたい!	4 章	–	回去船上的工作室	出现新课题
ス 07	炼金术の腕をは磨きたい!	4 章	炼金 Lv10 以上	进行一次调合	–
ス 08	伤ちいている友达	5 章	ミルカ的好友度 30 以上	前往ミルカ的工作室	–
ス 09	前世代の炼金术をしりたい!	5 章	–	回去船上的工作室	–
ス 10	一流の炼金术士になりたい!	5 章	炼金术 Lv30 以上	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–
ス 11	动物と仲良くなりたい	6 章	–	调查孤岛の交易キャンプ的食料ウサギ	出现新课题
ス 12	あなたのために・1	7 章	完成调合“小型自鸣机构”相关的剧情后	回去船上的工作室	
ス 13	あなたのために・2	7 章	完成ス 12 之后制作出“沉静特效药”	前往街の水源	–
ス 14	もっと强くなりたい!	–	冒险者 Lv10 以上	回去船上的工作室	出现新课题
ス 15	もっと强くなりた!	–	冒险者 Lv50 以上	回去船上的工作室	–



シャルロッテ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ロ 01	たくさん蓄えたい!	1 章	箱子内的道具数量超过 500	自动发生	出现新课题
ロ 02	一国級に蓄えたい!	1 章	巷子内道具数量超过 999	自动发生	–
ロ 03	シャリ－といいます!	2 章	还没进入 3 章	跟财协组合本部的ラウル对话	–
ロ 04	お金が貯めよう!	3 章	身上的钱不到 500	回到自己家	出现新课题
ロ 05	お金が貯めまつた!	3 章	触发上一个事件之后，将钱存到 10000	回到自己家	–
ロ 06	お金を使つた…	3 章	触发上一个事件之后，花钱超过 10000	前往ミルカ的工作室	–
ロ 07	食べ物のおいしい季节	4 章	シャルロッテ使用 3 次食品类道具	回到自己家	出现新课题"ダイエットしなくじゃ"
ロ 08	减量成功!	4 章	触发ロ 07 并完成课题"ダイエットしなくじゃ"	回到自己家	–
ロ 09	重量级にようこそ	4 章	触发ロ 07 之后	在使用 5 次食品类道具	–
ロ 10	特大スイ－ツを作りたい	4 章	完成ロ 08 或ロ 09 之后	回到自己家	–
ロ 11	ぬしを釣りたい!	6 章	开放了钓鱼系统之后	前往流浪の民のキャンプ听取ぬし相关的传闻	出现新课题
ロ 12	空の飞び方? ・1	9 章	完成了ウ 11 之后	到街はずれ跟ウィルベル对话	–
ロ 13	空の飞び方? ・2	9 章	完成ロ 12 之后	到船上的工作室跟シャリステラ对话	–
ロ 14	空の飞び方? ・3	9 章	完成ロ 12 之后	到街の水源跟キ－ス对话	–
ロ 15	空の飞び方? ・4	9 章	完成ロ 12 之后	跟艾丝卡对话	–
ロ 16	空の飞び方? ・5	9 章	完成ロ 13 ~ ロ 14 之后	回到自己家	学会"フライングボ－ド"的调合方法
ロ 17	空の飞び方? ・6	9 章	完成ロ 16 之后	调合出"フライングボ－ド"	

コルテス

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
コ 01	ステラ－ドの思い出	3 章	シャリステラ限定	前往船室	友好度 +5
コ 02	习惯と现实	5 章	达成コ 01，シャリステラ限定	前往船室跟コルテス对话	友好度 +10
コ 03	狩る者と狩られる者・1	6 章	コルテス好友度 40 以上	前往船室	友好度 +10
コ 04	过去は忘れた	7 章	シャリステラ限定	回到船上的工作室	友好度 +10
コ 05	狩る者と狩られる者・2	8 章	コ 03 达成后，与コルテス的友好度达到 50 以上	前往财协本部	友好度 +10
コ 06	狩る者と狩られる者・3	8 章	コ 05 达成以及随后出现的课题达成后	回到船上的工作室	友好度 +10 并出现新课题，シャリステラ是"内绪のドラゴン讨伐"，シャルロッテ是"内绪の储け话"
コ 07	狩る者と狩られる者・4	8 章	コ 06 达成后	前往财协本部跟ソ－ル对话	友好度 +10
コ 08	龙よさらば・1	9 章	コ 07 达成后	前往财协本部	出现新课题
コ 09	龙よさらば・2	9 章	コ 08 达成后	前往天上カズラ・株分け，靠近アルテゲヴァルト	好友度 +10
コ 10	龙よさらば・3	9 章	コ 09 达成后，シャリステラ限定	前往船室	–
コ 11	见えなかつたもの	9 章	主线发展到ジオフロント	前往ジオフロント	–

ユリエ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ユ 01	组合のはぐれもの?	1 章	跟ユリエ友好度 10 以上，シャリステラ限定	前往ハンタ－たまり场	–
ユ 02	实は读书好き	2 章	跟ユリエ友好度 20 以上，ユ 01 达成	前往ハンタ－たまり场	友好度 +5
ユ 03	利害は一致	3 章	跟ユリエ好友度 10 以上，シャリステラ限定	前往ハンタ－たまり场	友好度 +5
ユ 04	ユリエの依赖	3 章	6 章的行动达成之前，シャリステラ限定	到财协组合本部接ユリエ的依赖任务	友好度 +5
ユ 05	トレジャ－ハンタ－の仕事	3 章	ユ 04 达成	前往ハンタ－たまり场	友好度 +5，获得"小さいな遺物"
ユ 06	すれ违う姐妹	4 章	ユリエ友好度 40 以上	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ユ 07	组合のはぐれもの?	5 章	シャルロッテ限定，跟ユリエ友好度 10 以上	前往ハンタ－たまり场	–
ユ 08	幽灵船のウワサ	5 章	–	前往ハンタ－たまり场跟ユリエ对话	–
ユ 09	幽灵船の在り处	5 章	ユ 08 达成后	前往ハンタ－たまり场	友好度 +5
ユ 10	发现! 幽灵船	5 章	ユ 08 达成后	前往幽灵船外部	–
ユ 11	财宝とご对面	5 章	ユ 10 达成后	到幽灵船的提督室里打倒オクトパス	友好度 +10
ユ 12	いざ执笔! ・1	5 章	ユリエ友好度 30 以上	前往财协组合本部	友好度 +5
ユ 13	いざ执笔! ・2	5 章	ユリエ友好度 60 以上、ユ 08 达成后	到目抜き通り跟カトラ对话	友好度 +5
ユ 14	いざ执笔! ・3	5 章	ユリエ友好度 60 以上、ユ 10 达成后	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ユ 15	ハンタ－谈义	7 章	シャリステラ限定	前往ハンタ－たまり场	友好度 +5
ユ 16	宝の价值・1	9 章	–	前往秘められし洞窟找到宝藏	友好度 +5
ユ 17	宝の价值・2	9 章	ユ 16 找到宝藏的时候选择"ユリエに聞く"* 这个选项关系到奖杯	前往ハンタ－たまり场找ユリエ谈话	–
ユ 18	姐妹の仕事场	9 章	达成ユ 11、ユ 14、ユ 16 三个角色事件	前往ミルカ的工作室	友好度 +10

ミルカ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ミ 01	中央の思い出・1	1 章	ミルカ友好度 10 以上，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–
ミ 02	中央の思い出・2	3 章	ミルカ友好度 20 以上，シャルロッテ限定	前往ステラ－ド广场	友好度 +5
ミ 03	中央の思い出・3	3 章	ミルカ友好度 30 以上，シャルロッテ限定	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ミ 04	中央の思い出・4	4 章	ミルカ友好度 40 以上，シャルロッテ限定	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ミ 05	仲良くしてね	5 章	ミルカ友好度 10 以上，シャリステラ限定	前往船上的工作室	–
ミ 06	ミルカの依赖	7 章	ミルカ的友好度 20 以上	前往财协本部	友好度 +5，出现新课题"ミルカさんに遺物を届けよう"
ミ 07	ミルカの依赖・お礼	7 章	ミ 06 达成并完成课题"ミルカさんに遺物を届けよう"之后	前往ミルカ的工作室	友好度 +20
ミ 08	静かな姐妹	7 章	–	进入世界地图	–
ミ 09	どっちが大事? ・1	7 章	ミルカ的友好度 50 以上	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ミ 10	どっちが大事? ・2	7 章	シャリステラ限定，ミ 09 达成后	前往ミルカ的工作室	友好度 +5
ミ 11	どっちが大事? ・3	7 章	ミ 09 达成后	前往目抜き通り	友好度 +10
ミ 12	私の梦・1	8 章	シャルロッテ限定	前往ステラ－ド广场	–
ミ 13	私の梦・2	8 章	ミ 13 达成后	前往ハンタ－たまり场	–
ミ 14	私の梦・3	8 章	ミ 14 达成后	前往财协组合本部	–
ミ 15	私の梦・4	8 章	ミ 15 达成后	前往ミルカ的工作室	–
ミ 16	私の梦・5	8 章	ミ 16 达成后	前往シャルロッテ家里	友好度 +5
ミ 17	私の梦・6	8 章	ミ 17 达成后	前往财协本部	友好度 +5
ミ 18	宝の价值・2	9 章	ユ 16 的剧情中选择"ミルカに聞く"	前往ミルカ的工作室	获得"二つ足の部品"、"纯色铁の齿车"、"精巧なネジ"

ウィルベル

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ウ 01	冰の王	2 章	主人公是シャリステラ，4 章集齐必要的材料之前	前往街のはずれ	–
ウ 02	师匠の修行! ~基本篇・1~	3 章	跟ウィルベル友好度 10 以上，シャルロッテ限定	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度 +5、获得"マギア・スモニトラ"，出现新课题"炼金术の修行、开始! ? "
ウ 03	师匠の修行! ~基本篇・2~	3 章	完成ウ 02 以及奖励出现的课题之后，シャルロッテ限定	前往街のはずれ跟ウィルベル对话	友好度 +5
ウ 04	魔法の仕事	5 章	跟主线发展到跟另一位夏莉对话后，并且在 6 章的行动达成之前	到财协本部接ウィルベル的依赖任务	–
ウ 05	魔法の仕事・お礼	5 章	ウ 04 达成并完成了对应的依赖任务之后	前往街のはずれ	友好度 +20、获得"コルセイトのリンゴ"×3、"毒リンゴ"×3

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ウ 06	精灵の消えた地	5 章	8 章打倒水之王之前	前往沙中遗迹	友好度＋ 10
ウ 07	师匠の修行！ ~应用篇・1~	5 章	ウ 03 达成后，ウイルベル友好度 30 以上，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ的家里	友好度 +5、出现新课题
ウ 08	师匠の修行！ ~ 应用篇・2~	5 章	7 章行动达成之前，シャリステラ限定	前往シャルロッテ的家里	出现新课题
ウ 09	他の炼金术士のウワサ	5 章	エ 01 达成后，シャリステラ限定	前往ハンタ－たまり场	–
ウ 10	师匠の修行！ ~ 修了篇・1~	7 章	跟ウイルベル友好度 50 以上，シャルロッテ限定	前往街のはずれ跟ウイルベル对话	友好度 +5，出现新课题“イメ－ジトレ－ニング”
ウ 11	师匠の修行！ ~ 修了篇・2~	7 章	课题“イメ－ジトレ－ニング”完成后，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ的家里	友好度 +5
ウ 12	一人前になるために	8 章	ウイルベル友好度 50 以上	前往街のはずれ跟ウイルベル对话	友好度 +10
ウ 13	谁が一番商卖上手?	8 章	完成カ 10 和ハ 06	目抜き通り	友好度 +10

ホムラ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ホ 01	凄腕ハンタ－	5 章	ホムラ友好度 20 以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度 +10
ホ 02	炼金术师たちとの交流	8 章	ホムラ友好度 30 以上	前往ハンタ－たまり场	友好度 +10
ホ 03	ホムンクルスの传说・1	8 章	ホムラ友好度 40 以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度 +5
ホ 04	ホムンクルスの传说・2	8 章	ホ 03 达成后，9 章前往地下药草园之前	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度 +5
ホ 05	ホムンクルスの传说・3	9 章	ホ 04 达成后，9 章去过地下药草园并触发リンカ相关剧情	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度 +5
ホ 06	ホムンクルスの传说・4	9 章	ホ 05 完成后	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10
ホ 07	男の友情	9 章	ソ 08 完成后	前往财协本部	友好度 +10
ホ 08	お葬式	9 章	ホ 01 达成后，ホムラ友好度 50 以上	前往财协本部跟ホムラ对话	友好度 +20

キ－スグリフ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
キ 01	宝の价值・2	9 章	ユ 16 事件中选择“キ－スに闻く”	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	–
キ 02	药草パイプの思い出・1	9 章	キ－スグリフ友好度 19 以上	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10
キ 03	药草パイプの思い出・2	9 章	キ 02 达成后	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +15、出现新课题“烟草の材料集め？”
キ 04	药草パイプの思い出・3	9 章	キ 03 达成后并完成课题“烟草の材料集め？”	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10
キ 05	炼金术士の弟子・1	9 章	キ 04 达成后，与キ－スグリフ的友好度 40 以上	前往船上的工作室	友好度 +10
キ 06	炼金术士の弟子・2	9 章	キ 05 达成后	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10、出现新课题“キ－スさんに认めてもらおう”
キ 07	炼金术士の弟子・3	9 章	达成キ 06 并完成课题“キ－スさんに认めてもらおう”	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10、出现新课题“キ－スの课题をクリアしよう”
キ 08	炼金术士の弟子・4	9 章	达成キ 07 并完成课题“キ－スの课题をクリアしよう”	前往街の水源跟キ－スグリフ对话	友好度 +10

ナディ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ナ 01	お仕事みつけた	2 章	シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	出现新课题
ナ 02	お仕事おわった	2 章	シャルロッテ限定	交纳 50 个“なぬし皮”给ナディ	5000 金奖励
ナ 03	ナディの依赖	4 章	4 章行动达成前，シャリステラ限定	去财协本部接ナディ的依赖	–
ナ 04	ナディの依赖・お礼	4 章	达成ナ 03	前往财协本部	–
ナ 05	お果子の差し入れ	5 章	シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–
ナ 06	素敌なお买いもの・1	5 章	达成ナ 01 和カ 01，身上的钱有 500 以上	前往シャルロッテ家里	–
ナ 07	素敌なお买いもの・2	5 章	达成ナ 06，身上的钱 3000 以上	前往シャルロッテ家里	–
ナ 08	素敌なお买いもの・3	5 章	达成ナ 07，身上的钱 10000 以上	前往シャルロッテ家里	500 金奖励
ナ 09	体调が悪い母さん	7 章	シャルロッテ限定，7 章跟シャリステラ和好之前，ナ 10 还没达成	前往シャルロッテ家里	–
ナ 10	元气になった母さん	7 章	シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–
ナ 11	药をくれた人	7 章	ナ 10 达成后，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–

ソ－ル

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ソ 01	中央の仕事・1	–	自由课题达成 20 个以上	前往财协本部	箱子容量增加 20 个
ソ 02	中央の仕事・2	–	自由课题达成 50 个以上	前往财协本部	箱子容量增加 20 个
ソ 03	中央の仕事・3	–	自由课题完成 100 个以上	前往财协本部	–
ソ 04	きっかけはささいなこと	3 章	–	前往财协本部	出现环境变化系统
ソ 05	ソ－ルの依赖	4 章	6 章行动达成之前	前往财协本部接ソ－ル的依赖任务	–
ソ 06	ソ－ルの依赖・お礼	4 章	达成ソ 05 指定的依赖	前往财协本部跟ソ－ル对话	–
ソ 07	お果子作り	5 章	–	前往财协本部跟ソ－ル对话	–
ソ 08	ホムラとの出会い	5 章	–	前往财协本部	–
ソ 09	中间管理职の悩み	6 章	–	前往财协本部	–
ナ 10	元气になった母さん	7 章	シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–
ナ 11	药をくれた人	7 章	ナ 10 达成后，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	–

エスカ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
エ 01	一人前の役人?	5 章	–	前往ハンタ－たまり场	–
エ 02	本日开店	5 章	エ 01 达成后	前往ハンタ－たまり场	艾斯卡的商店开张
エ 03	りんごのにおい	5 章	エ 02 达成后	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–
エ 04	同僚からの手纸	7 章	エ 03 达成后	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–
エ 05	お果子品评会・1	8 章	达成ソ 01 和オ 03 达成后，并且跟ミルカ好友度 50 以上	前往ハンタ－たまり场	–
エ 06	お果子品评会・2	8 章	エ 05 达成后	前往ハンタ－たまり给 8 个果物类道具艾丝卡	–
エ 07	お果子品评会・3	8 章	エ 06 达成后	前往街の水源跟オディ－リア对话	–
エ 08	お果子品评会・4	8 章	エ 06 达成后	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	–
エ 09	お果子品评会・5	8 章	エ 06 达成后	前往ミルカ的工作室跟ミルカ对话	–
エ 10	お果子品评会・6	8 章	完成エ 07、エ 08、エ 09	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	触发剧情“お果子品评会”并解锁相应奖杯
エ 11	わたしのお母さん	8 章	–	前往目拔き通り	–
エ 12	フラメウの种・1	8 章	エ 10 达成后	前往财协组合本部	–
エ 13	フラメウの种・2	9 章	エ 12 达成后	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–
エ 14	フラメウの种・3	9 章	エ 13 达成后	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–

カトラ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
カ 01	新たなる野望	5 章	–	前往目拔き通り跟カトラ对话	–
カ 02	カトラの依赖	6 章	カ 01 达成后，进入 9 章之前	前往财协组合本部接カトラ的依赖任务	–
カ 03	カトラの依赖・お礼	6 章	达成カ 02 的委托任务	前往目拔き通り跟カトラ对话	二つ足の部品
カ 04	储け话は自分で作れない	6 章	カ 03 达成后	前往目拔き通り跟カトラ对话	–
カ 05	掘り出し物はどうですか	6 章	–	前往目拔き通り跟カトラ对话	这个剧情可以花 50000 元从カトラ手上买下オ－トマタ，买入之后会额外获得“幸运の金货”，“黄金のリンゴ”，“金色のハチの巢”

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
カ 06	掘り出し物は値下げしますよ	6 章	カ 05 没有买入オ－トマタ	前往目抜き通り跟カトラ对话	オ－トマタ跌价到 20000 元，买入之后能获得“黄金のリンゴ”
カ 07	掘り出し物は売れちゃいましたよ	6 章	カ 06 没有买入オ－トマタ	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ 08	美味しい话？・1	6 章	カ 04 达成后，选项选择“引き受ける”	前往目抜き通り跟カトラ对话	出现新课题“カトラのお店に水を届けよう”
カ 09	美味しい话？・2	6 章	完成カ 08 及之后出现的新课题	前往目抜き通り交纳 12 个水类道具给カトラ	获得 300 金钱
カ 10	美味しい话？・3	8 章	カ 09 达成后	前往目抜き通り跟カトラ对话	–
カ 11	前途多难	9 章	カ 10 达成后	前往财协本部	–

ラウル

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ラ 01	街の霸权	3 章	–	前往ステラ－ド广场	–
ラ 02	财协の仕事・1	3 章	财协本部的贡献度达到 30 以上	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ 03	财协の仕事・2	4 章	ラ 02 达成后、财协本部贡献度 60 以上	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ 04	财协の仕事？・1	7 章	ラ 03 达成后	在财协本部跟ラウル对话	–
ラ 05	财协の仕事？・2	7 章	ラ 04 达成后	前往ペリアン商会	–
ラ 06	财协の仕事？・3	7 章	ラ 05 达成后	前往财协本部	选择“多分いる”能获得“グナ－デリング”
ラ 07	财协の仕事？・4	7 章	ラ 06 剧情里选择“多分いない”	–	获得“グナ－デリング”并且触发剧情“打ち明けられない思い”

リンカ

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
リ 01	ここにもリンカさん！？・1	6 章	エ 02 达成后	前往ハンタ－たまり场跟艾丝卡对话	–
リ 02	ここにもリンカさん！？・2	6 章	リ 01 达成后	前往ペリアン商会跟リンカ对话	–
リ 03	自分のル－ツ？	9 章	–	前往ペリアン商会	–
リ 04	ななりんか	9 章	リ 03 达成后	前往财协本部	–
リ 05	自分の上司	9 章	リ 04 达成后	前往ステラ－ド广场	–

アルバート

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ア 01	オ－トマタの取引	6 章	拥有オ－トマタ	前往ステラ－ド广场跟アルバ－ト对话	1000 元、“水晶玉”、“上等な毛皮”、“エンゼルリボン”
ア 02	オ－トマタ増えた・1	6 章	拥有オ－トマタ，进入 9 章之前	交纳オ－トマタ给アルバ－ト	3000 元、“贵石”、“辉く毛皮”、“ガントレット”
ア 03	オ－トマタ买った	6 章	カ 07 买下了オ－トマタ，进入 9 章之前	前往目抜き通り	–
ア 04	爱しのオディ－リア	7 章	–	前往ステラ－ド广场跟アルバ－ト对话	–
ア 05	幼なじみの三人	7 章	完成ア 04 和ミ 04，シャルロッテ限定	前往ミルカ的工作室	–
ア 06	オ－トマタ増えた・2	8 章	持有オ－トマタ，进入 9 章之前	交纳オ－トマタ给アルバ－ト	5000 元、“割れないガラス”、“龙骨”、“ガラスのディアラ”
ア 07	アルバ－トの梦	9 章	シャルロッテ限定	前往ステラ－ド广场跟アルバ－ト对话	–

ジェラール

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ジ O1	ステラ－ドの取りまとめ役	4 章	シャルロッテ限定	前往ペリアン商会	–
ジ O2	气难しい依赖人・1	5 章	シャリステラ限定	前往ペリアン商会	获得“格调高いス－ツ”的制作方法，发生新课题“ジェラ－ルさんのス－ツ”
ジ O3	气难しい依赖人・2	5 章	完成ジ 02 后	交纳“格调高いス－ツ”给リンカ	1000 金
ジ O4	气难しい依赖人・3	6 章	完成ジ 03 后	前往ペリアン商会	获得“晚餐会用礼服”的制作方法，发生新课题“ジェラ－ルさんのス礼服”
ジ O5	气难しい依赖人・4	6 章	完成ジ 04 后	交纳“晚餐会用礼服”给リンカ	1000 金
ジ O6	シャルロッテの母・1	6 章	完成ジ 01 后，シャルロッテ限定	前往ペリアン跟ジェラ－ル对话	–
ジ O7	シャルロッテの母・2	6 章	完成ジ 06 后，シャルロッテ限定	回到シャルロッテ家里	–

ローゼミア

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ロゼ 01	回收屋のお仕事	5 章	–	前往交易船の墓场	–
ロゼ 02	回收物と杂货屋	5 章	达成ロゼ 01 或ロゼ 06	前往港口	–
ロゼ 03	失ったもの、代わりに得たもの・1	5 章	探 10 发生后，探 12 达成前	前往港口跟ロ－ゼミア对话	–
ロゼ 04	谁かに似てる怖い人	6 章	ウイルベル友好度 30 以上	前往港口	–
ロゼ 05	魔法使いさんですか？	6 章	ロゼ 04 达成后、8 章打败水之王之前	前往港口	–
ロゼ 06	生きていますか、それとも…	6 章	–	在黄昏之海全灭一次	–
ロゼ 07	气嫌の良い理由	7 章	–	前往港口跟ロ－ゼミア对话	–
ロゼ 08	失ったもの、代わりに得たもの・2	7 章	ロゼ 05 达成	前往港口跟ロ－ゼミア对话	–
ロゼ 09	失ったもの、代わりに得たもの・3	7 章	ロゼ 08 达成	在たゆたう幽灵船的船员室里找到“名も无き手记”	–
ロゼ 10	失ったもの、代わりに得たもの・4	7 章	ロゼ 09 达成	将“名も无き手记”交给ロ－ゼミア	–

オディーーリア

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
オ 01	いとしのオディ－リア	8 章	–	前往ステラ－ド广场	–
オ 02	お果子の道・1	8 章	–	前往街の水源	出现新课题“甘いもの取り揃えよう”
オ 03	お果子の道・2	8 章	オ 02 达成并完成课题“甘いもの取り揃えよう”后	到街の水源交纳お果子类道具给オディ－リア	–
オ 04	オ－トマタの夸り	8 章	–	到街の水源跟オディ－リア对话	–

レイファー

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
レ 01	お宝探し・魔物遭遇	7 章	–	前往绿の沙漠	触发战斗
レ 02	天敌なお客样	8 章	–	前往目抜き通り	–
レ 03	お宝探し・宝物发现	8 章	–	前往漂流墓地	帮助探索能获得“スラグのこはく”
レ 04	お宝探し・何もない	8 章	–	前往终末岬	帮助探索能获得“ペンデロ－ク”
レ 05	见果てぬ梦	8 章	ユ 15 完成后	前往ハンタ－たまり场	–
レ 06	かつての同士	9 章	ラ 03 达成后	前往ハンタ－たまり场	–
レ 07	男の度胸	9 章	レ 06 和ラ 07 达成后	前往ハンタ－たまり场	–
レ 08	颜见知りの集い	9 章	エ 03 和ソ 09 达成后	前往ハンタ－たまり场	–

ハリー

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
ハ 01	お金持ちの条件	7 章	シャルロッテ限定	前往ファ－ヴ村・广场	–
ハ 02	たそがれの冒险家	7 章	–	前往财协本部	–
ハ 03	ハリ－列传・1	7 章	达成ハ 02，炼金 Lv40 以上	前往港口	参考书“世界の秘境から”
ハ 04	ハリ－列传・2	8 章	达成ハ 03	前往ファ－ヴ村・广场跟ハリ－对话	–
ハ 05	ハリ－列传・3	8 章	达成ハ 04	前往港口	参考书“ハリ－列传”
ハ 06	名士对决！？	8 章	达成ハ 05	前往ペリアン商会	–

探索相关

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
探 01	ソールお抱え支援部队	1 章	完成首次探索之后	前往财协本部	探索装备次数回复
探 02	组合からの礼	3 章	行动达成期间	前往财协本部跟ラウル谈话	探索装备格数提升
探 03	遺物掘ろうぜ! ・1	4 章	–	前往ハンタ－たまり场	–
探 04	遺物掘ろうぜ! ・2	4 章	探 03 触发之后	回到自己的工作室内	–
探 05	组合からの礼・续	5 章	行动达成期间	前往财协组合本部跟ラウル对话	探索装备格数再提升
探 06	爷やの昔话	5 章	シャリステラ限定	前往船里的工作室跟テオク－ガ谈话	参考书"失せ物探し"
探 07	珍しい遺物を见つけよう	5 章	シャリステラ限定	调合出"ダウジングロッド"	开放采掘系统
探 08	鱼でひらめいた! ・1	5 章	シャルロッテ限定	前往街の水源	获得参考书"エサ作成メモ"
探 09	鱼でひらめいた! ・2	5 章	シャルロッテ限定	调合出"手作りエサ"	开放钓鱼系统
探 10	幽灵船の不思议	5 章	–	前往たゆたう幽灵船，从会客室走到"？？？"	–
探 11	幽灵船の秘密	5 章	完成ロゼ 03 和探 10，并且探 12 未完成	前往船上的工作室	获得参考书"真实の目药"
探 12	幽灵船の秘密	8 章	完成探 10，没拿到"真实の目药"，并且キ－スグリフ已经入队	前往たゆたう幽灵船的会客室，走到原本走不通的道路前	无限回廊的封印会解除
探 13	强敌警报	9 章	–	前往财协组合本部跟ソ－ル对话	世界各地开始出现强敌
探 14	前时代の利器	9 章	–	调合出トラベルゲ－ト	–
探 15	地底からの呼声	终章	–	进去ジオフロント的特定地点，装备了"古の兽の护符"剧情会发生变化	–

炼金相关

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
炼 01	シャリステラの武器	–	シャリステラ限定	制作一把夏莉的武器	–
炼 02	シャルロッテの武器	–	シャルロッテ限定	制作一把シャルロッテ的武器	–
炼 03	コルテスの武器	–	シャリステラ限定	制作一把コルテス的武器	–
炼 04	ウィルベルの武器	–	シャルロッテ限定	制作一把ウィルベル的武器	–
炼 05	ユリエの武器	–	シャリステラ限定	制作一把ユリエ的武器	–
炼 06	ミルカの武器	–	シャルロッテ限定	制作一把ミルカ的武器	–
炼 07	キ－スの武器	–	–	制作一把キ－スグリフ的武器	–
炼 08	ホムラの武器	5 章	–	制作一把ホムラ的武器	–
炼 09	お得意様へ	–	ミルカ友好度 60 以上	前往ミルカ的工作室	炼金费降价
炼 10	族长に伝えられし秘术	–	炼金等级 Lv70 以上，シャリステラ限定	前往船上的工作室	参考书"一族の极意书"
炼 11	エスカのプレゼント	5 章	エ 02 达成后、コルセイトのリンゴ持有 10 个以上	ハンタ－たまり场找艾丝卡对话	参考书"タルトの作り方"
炼 12	リンゴがなくても	5 章	炼 11 达成后	调合两次"リンゴのタルト"	参考书"タルトの作り方・改"
炼 13	中央の技术	8 章	主线前往财协本部听取中央的调查结果后	前往ミルカ的工作室	参考书"水の抽取法"
炼 14	幻のスペシャルメニュ－	8 章	エ 10 达成后	去ハンタ－たまり场找艾丝卡对话	参考书"ステラ－ド究极料理"
炼 15	魔法使いの教え	9 章	炼金等级 Lv60 以上，シャルロッテ限定	前往街はずれ	参考书"ウィルベル特制本"
炼 16	父の参考书	9 章	炼 15 达成，并且炼金 Lv70 以上，シャルロッテ限定	前往シャルロッテ家里	参考书"父の参考书"

航海相关

编号	名称	触发时期	触发条件	要求	奖励
船 01	いい子	5 章	打倒沙龙之后	绿の沙漠→大木广场	–
船 02	精灵	5 章	打倒沙龙之后	烟る东の海→流浪民のキャンプ	–
船 03	ステラ－ド教育の良し悪し	5 章	打倒沙龙之后	孤岛の交易キャンプ→满ちたる洞窟	–
船 04	旅	5 章	シャリステラ限定	沙中沙漠→朽ちた原生林	–
船 05	水祭りの话	6 章	进入 8 章之前	进入大地图	–
船 06	苦しむコルテス	6 章	シャリステラ限定	流浪民のキャンプ→隐された森	–
船 07	姐妹	6 章	–	烟の东の海→流浪民のキャンプ	–
船 08	魔法使いの苦手なもの	7 章	–	背骨の宿场→忘れられた研究所	–
船 09	コルセイト	8 章	–	隐された森→漂流墓地	–
船 10	ちっちゃいものクラブ	8 章	–	阳炎の城→终末岬	–
船 11	肩たたき	9 章	–	天上カズラ・株分け→秘められし洞窟	–
船 12	ア－シャは今	9 章	–	奇迹の森→植物坑道	爱夏相关剧情
船 13	ニコチン中毒	9 章	–	时の止まりし遗构→精灵の祭坛	–
船 14	ホムラの诞生时	9 章	–	植物坑道→秘められし洞窟	–
船 15	キ－スの弟子って…	9 章	キ 04 达成后	绿の沙漠→大木广场	–
船 16	火の海からの使者	9 章	强敌警报出现后	时の止まりし遗构→精灵の祭坛	触发强敌フラン・プファイル的战斗，就算输了沿着同一条路再走一遍可以再战
船 17	炼金术谈义	9 章	–	死者の地→古の遗迹	–
船 18	时代が违う	9 章	–	烟る东の海→朽ちた原生林	–
船 19	实は同年代	9 章	–	背骨の宿场→沙底ケ滨	–
船 20	お果子	9 章	–	背骨の宿场→绿の沙漠	–
船 21	扫除は健康法?	9 章	–	天上カズラ→漂流墓地	–
船 22	魔法について科学的说明せよ	9 章	–	最果て集落→天上カズラ・若木	–
船 23	珍しくかみ合う二人	9 章	–	阳炎の城→最果て集落	–



名称	效果	所属道具
物理ダメ－ジ・弱	物理伤害（威力值 54~72）	クラフト
物理ダメ－ジ・中	物理伤害（威力值 62~82）	クラフト
物理ダメ－ジ・强	物理伤害（威力值 71~94）	クラフト
体力を吸い込む	魔法伤害（威力值 266~355），伤害 50% 回复自身 HP	生きてるゴミ箱
魂を吸い込む	魔法伤害（威力值 326~435），伤害 50% 回复自身 HP	生きてるゴミ箱
全てを吸い込む	魔法伤害（威力值 363~484），伤害 50% 回复自身 HP	生きてるゴミ箱
火ダメ－ジ・弱	火属性伤害（威力值 59~79）	フラム
火ダメ－ジ・中	火属性伤害（威力值 70~93）	フラム
火ダメ－ジ・强	火属性伤害（威力值 84~112）	フラム
水ダメ－ジ・弱	水属性伤害（威力值 84~112）	レヘルン
水ダメ－ジ・中	水属性伤害（威力值 97~129）	レヘルン
水ダメ－ジ・强	水属性伤害（威力值 137~183）	レヘルン
风ダメ－ジ・弱	风属性伤害（威力值 90~120）	ドナ－スト－ン
风ダメ－ジ・中	风属性伤害（威力值 106~141）	ドナ－スト－ン
风ダメ－ジ・强	风属性伤害（威力值 130~173）	ドナ－スト－ン
土ダメ－ジ・弱	土属性伤害（威力值 119~159）	ウニ
土ダメ－ジ・中	土属性伤害（威力值 128~170）	ウニ
土ダメ－ジ・强	土属性伤害（威力值 149~198）	ウニ
火の雨	火属性伤害（威力值 79~105），再放出一个计时型道具攻击 1 次	ラ－ヴァキュ－ブ
业火の雨	火属性伤害（威力值 95~126），再放出一个计时型道具攻击 1 次	ラ－ヴァキュ－ブ
マグマの雨	火属性伤害（威力值 117~156），再放出一个计时型道具攻击 1 次	ラ－ヴァキュ－ブ
物理ダメ－ジ・超	物理伤害（威力值 134~179）	メテオ－ル
火ダメ－ジ・超	火属性伤害（威力值 194~258），再放出一个计时型道具攻击 1 次	次元爆弹

名称	效果	所属道具
风ダメージ・超	水属性伤害（威力值 197~262）	ガラスのバラ
水ダメージ・超	风属性伤害（威力值 234~312）	放电管
土ダメージ・超	土属性伤害（威力值 245~326）	地球仪
落下星	物理伤害（威力值 77~103），再放出一个计时型道具攻击 3 次	メテオール
兽王召唤	物理伤害（威力值 450~600）	古の兽の护符
群れを操る	物理伤害（威力值 268~357）	羊饲いの笛
大群を操る	物理伤害（威力值 338~450）	羊饲いの笛
パンプキンガード	火属性伤害（威力 204~272），再放出一个计时型道具攻击 2 次	かぼちゃドール
特攻スペシャル	物理伤害（威力值 563~750）	フライングボード
イタい一击	物理伤害（威力值 95~127）	つけもの石
激痛の一击	物理伤害（威力值 124~165）	つけもの石
闷绝する一击	物理伤害（威力值 222~296）	つけもの石
たるインパクト	物理伤害（威力值 136~181）	たる
たるダイナマイト	物理伤害（威力值 176~235）	たる
弹ける	物理伤害（威力值 6~10）	クラフト
爆发する	物理伤害（威力值 11~19）	クラフト
连续チャージ	10% 的概率待机时间变成 0，但是连续使用没有效果	フライングボード
ワンク完全冻结	对象的待机时间 +100	ガラスのバラ
强烈な电击	最大 HP–5%	放电管
火伤を负わせる	2 回合内，行动时受到 21 伤害	フラム
大火伤を负わせる	2 回合内，行动时受到 55 伤害	次元爆弹
固定ダメージ	28~47 物理伤害	つけもの石
贯通ダメージ	36~60 物理伤害	地球仪
无视防御ダメージ	物理伤害（威力值 45~75），无视对方防御力影响	つけもの石
定数比例ダメージ	51~85 物理伤害	つけもの石
不安定なダメージ	40~400 物理伤害	フライングボード
流れ弹	18~30 火属性伤害	ラーヴァキューブ
流星	42~70 火属性伤害	ラーヴァキューブ
全ての能力を下げる	5 回合内攻击力、防御力、速度全部 –10	古の兽の护符
三重苦	同时给予毒・暗闇・弱体化状态，概率 56%~80%（深度 300）	古の兽の护符
素早く投げられる	–	つけもの石
攻击力を夺う	5 回合内对象的攻击力 –30，自身攻击力 +30	生きてるゴミ箱
防御力を夺う	5 回合内对象的防御力 –30，自身防御力 +30	生きてるゴミ箱
素早を夺う	5 回合内对象的速度 –30，自身速度 +30	生きてるゴミ箱
ブレイク加算・弱	Break 值 +50/ 对象数目	フラム
ブレイク加算・中	Break 值 +100/ 对象数目	つけもの石
ブレイク加算・强	Break 值 +150/ 对象数目	つけもの石
ブレイク加算・超	Break 值 +250/ 对象数目	羊饲いの笛
动きを少し止める	对象的待机时间 +75	ドナーストーン
动きを止める	对象的待机时间 +100	ドナーストーン
动きを大きく止める	对象的待机时间 +150	フライングボード
攻击力ダウン・弱	5 回合内攻击力 –10	ドナーストーン
攻击力ダウン・中	5 回合内攻击力 –15	ドナーストーン
攻击力ダウン・强	5 回合内攻击力 –20	地球仪
防御力ダウン・弱	5 回合内防御力 –10	フラム
防御力ダウン・中	5 回合内防御力 –15	たる
防御力ダウン・强	5 回合内防御力 –20	地球仪
素早さダウン・弱	5 回合内速度 –10	レヘルン
素早さダウン・中	5 回合内速度 –15	レヘルン
素早さダウン・强	5 回合内速度 –20	ガラスのバラ
弱い暗闇状态にする	42~60% 概率暗闇状态（深度 300）	ドナーストーン
暗闇状态にする	49~70% 概率暗闇状态（深度 400）	ドナーストーン
强い暗闇状态にする	56~80% 概率暗闇状态（深度 500）	放电管
弱い毒を与える	42~60% 概率毒状态（深度 300）	フラム
毒を与える	49~70% 概率毒状态（深度 400）	ウニ
强い毒を与える	56~80% 概率毒状态（深度 500）	ウニ
レベルダウン・弱	对象的战斗 Lv–3，攻击力和速度 –9	かぼちゃドール
レベルダウン・中	对象的战斗 Lv–5，攻击力和速度 –15	かぼちゃドール
レベルダウン・强	对象的战斗 Lv–7，攻击力和速度 –21	かぼちゃドール
足を少し钝らせる	42~60% 概率减速状态（深度 300）	レヘルン
足を钝らせる	49~70% 概率减速状态（深度 400）	地球仪
足を大きく钝らせる	56~80% 概率减速状态（深度 500）	羊饲いの笛
能力を少し下げる	42~60% 概率弱体化状态（深度 300）	かぼちゃドール
能力を下げる	49~70% 概率弱体化状态（深度 400）	かぼちゃドール
能力を大きく下げる	56~80% 概率弱体化状态（深度 500）	かぼちゃドール
变化を引き起こす	49%~70% 概率陷入毒、暗闇、减速、弱体化任意一种状态（深度 400）	メテオール
大打击率低下	5 回合内会心率 –25%	フライングボード
注意を引き起こす	成为攻击对象的概率 +50%	フライングボード
伤口を广げる	2 回合内行动时受到（最大 HP– 当前 HP）×1% 的伤害	古の兽の护符
伤口を大きく广げる	2 回合内行动时受到（最大 HP– 当前 HP）×3% 的伤害	古の兽の护符
持续ダメージ・弱	2 回合内行动时受到 10 点伤害	ラーヴァキューブ
持续ダメージ・中	2 回合内行动时受到 25 点伤害	ウニ
持续ダメージ・强	2 回合内行动时受到 50 点伤害	ウニ
回避率を下げる	回避率 –25%	レヘルン

名称	效果	所属道具
回避率を下げる・强	回避率 –50%	ガラスのバラ
变化に弱くなる	受到异常状态的时候深度 +15%	スラグのスープ
打击に弱くなる	道具以外受到的伤害最终伤害值 +10%	放电管
急所をつく	HP 不足 25% 的时候会陷入战斗不能状态（对强敌无效）	フライングボード
共鸣ダメージ	伤害威力值 =24~40×（范围内对象数 –1）×5%	羊饲いの笛
愈しの言	HP 回复 36~60+[100–(现在 HP÷ 最大 HP）%×20]	メディアの书
愈しの言叶	HP 回复 54~90+[100–(现在 HP÷ 最大 HP）%×30]	メディアの书
愈しの大咒文	HP 回复 72~120+[100–(现在 HP÷ 最大 HP）%×40]	メディアの书
龙の力	对象的冒险者 LV+3，攻击力、速度 +9	龙の秘药
超龙の力	对象的冒险者 LV+5，攻击力、速度 +15	龙の秘药
四兽の力	对象的冒险者 LV+7，攻击力、速度 +21	四兽の护法药
不死の力	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以 HP50% 的状态复活	エリキシル剂
HP 回复・微	HP 回复 20~29	リフュールパット
HP 回复・弱	HP 回复 31~44	リフュールパット
HP 回复・中	HP 回复 43~62	ヒーリングサルブ
HP 回复・强	HP 回复 97~139	エリキシル剂
HP 回复・超	HP 回复 127~182	エリキシル剂
HP 回复・超大	HP 回复 172~246	エリキシル剂
MP 回复・微	MP 回复 7~10	气分直しの药
MP 回复・弱	MP 回复 14~20	香草のスープ
MP 回复・中	MP 回复 21~30	メディアの书
MP 回复・强	MP 回复 35~50	メディアの书
MP 回复・超	MP 回复 53~75	エリキシル剂
MP 回复・超大	MP 回复 70~100	エリキシル剂
战斗不能も回复・微	复活，HP 回复 15~22%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・弱	复活，HP 回复 22~31%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・中	复活，HP 回复 28~40%	愈やしのアロマ
战斗不能も回复・强	复活，HP 回复 55~78%	エリキシル剂
战斗不能も回复・超	复活，HP 回复 94~100%	龙の杯
持续 HP 回复・弱	3 回合内行动时回复 10HP	黄金エキススープ
持续 HP 回复・中	3 回合内行动时回复 15HP	黄金エキススープ
持续 HP 回复・强	3 回合内行动时回复 30HP	黄金エキススープ
たべて回复・微	回复 HP15~22，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	ピュズダーナッツ
たべて回复・弱	回复 HP23~33，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	フルーツタルト
たべて回复・中	回复 HP33~47，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	スモークミート
たべて回复・强	回复 HP73~104，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	お大尽フルコース
たべて回复・超	回复 HP96~137，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	旅人の食粮
たべて回复・超大	回复 HP130~185，或者回复最大 HP 的 25%（取高的一方）	お大尽フルコース
自动复活・弱	战斗不能进入自己的回合时，以最大 HP 的 15% 复活	万药の瓶诘め
自动复活・中	战斗不能进入自己的回合时，以最大 HP 的 25% 复活	万药の瓶诘め
自动复活・强	战斗不能进入自己的回合时，以最大 HP 的 35% 复活	万药の瓶诘め
战斗不能回避付与	战斗不能进入自己的回合时，以最大 HP 的 30% 复活	健康レーション
状态异常减轻・弱	受到异常状态时深度 –10%	气分直しの药
状态异常减轻・中	受到异常状态时深度 –15%	气分直しの药
状态异常减轻・强	受到异常状态时深度 –25%	御祓いのパウダー
气绝值を回复	Break 值回复 150	ドラッグブレッド
毒状态を治疗	回复毒状态	ドラッグブレッド
暗闇状态を治疗	回复暗闇状态	ドラッグブレッド
弱体化を治疗	回复弱体化状态	御祓いのパウダー
スロウ状态を治疗	回复减速状态	时操の怀中时计
全ての状态を治疗	回复所有异常状态	万药の瓶诘め
スッキリする	Break 值回复 50	愈やしのアロマ
头がさえる	Break 值回复 75	愈やしのアロマ
目を觉める	Break 值回复 100	愈やしのアロマ
めまいを治す	Break 值回复 150	果实レーション
シャッキリスル	Break 值回复 200	御祓いのパウダー
气分爽快	Break 值回复 250	旅人の食粮
女神の护り・弱	受到的最终伤害 –10%（MP 通用）	守护女神の盾
女神の护り・中	受到的最终伤害 –15%（MP 通用）	守护女神の盾
女神の护り・强	受到的最终伤害 –20%（MP 通用）	守护女神の盾
HPMP 回复・微	回复 HP18~25、MP9~13	ステラードの煎じ药
HPMP 回复・弱	回复 HP28~40、MP14~20	ステラードの煎じ药
HPMP 回复・中	回复 HP49~70、MP25~35	ステラードの煎じ药
HPMP 回复・强	回复 HP84~120、MP42~60	万药の瓶诘め
HPMP 回复・超	回复 HP105~150、MP53~75	龙の杯
マズイ	受到伤害（威力值 19~25）	ステラードの煎じ药
とても美味しい	HP 回复 30~40	スモークミート
太りやすい	–	シェルパニブレッド
确实に太る	–	シェルパニブレッド
すぐ消化される	–	旅人の食粮
禁断の力	最大 HP–25%。5 回合内攻击力、防御力、速度 +50	四兽の护法药
HP 再生付与・微	2 回合内，每次行动回复 6HP	リフュールパット
HP 再生付与・弱	2 回合内，每次行动回复 9HP	香草のスープ
HP 再生付与・中	2 回合内，每次行动回复 12HP	ステラードの煎じ药
HP 再生付与・强	2 回合内，每次行动回复 28HP	旅人の食粮
HP 再生付与・超	2 回合内，每次行动回复 36HP	旅人の食粮
HP 再生付与・超大	2 回合内，每次行动回复 49HP	お大尽フルコース
待机时间短缩	2 回合内待机时间 –10%	ヒーリングサルブ

名称	效果	所属道具
待机时间短缩・强	2 回合内待机时间 –15%	时操の怀中时计
ドーピング	战斗中冒险者等级 +Lv5，攻击力、速度提升 66×（敌人等级平均值 ÷100）	スラグのエッセンス
HPMP 变换	MP 回复 100，使用者受到 HP 上限的 33% 伤害	スラグのエッセンス
神の护り・弱	下次受到的伤害和异常状态概率 –20%	神力のパウター
神の护り・中	下次受到的伤害和异常状态概率 –25%	神力のパウター
神の护り・强	下次受到的伤害和异常状态概率 –30%	神力のパウター
体力一时增强・弱	最大 HP+10%	健康レーション
体力一时增强・中	最大 HP+15%	健康レーション
体力一时增强・强	最大 HP+20%	旅人の食粮
营养丰富	5 回合内、攻击力、防御力、速度 +10	ステラードの煎じ药
营养满点	5 回合内、攻击力、防御力、速度 +20	果实レーション
MP 消费・微	道具使用者消耗 20MP，MP 不足时道具会按比例下降威力	ウニ
MP 消费・弱	道具使用者消耗 30MP，MP 不足时道具会按比例下降威力	ウニ
MP 消费・中	道具使用者消耗 40MP，MP 不足时道具会按比例下降威力	ラーヴァキューブ
MP 消费・强	道具使用者消耗 50MP，MP 不足时道具会按比例下降威力	スラグのエッセンス
MP 消费・超	道具使用者消耗 75MP，MP 不足时道具会按比例下降威力	次元爆弹
HP 消费・强	使用道具的人会受到 HP 最大值 35% 的伤害	スラグのエッセンス
攻击力アップ・弱	5 回合内攻击力 +25	スラグのスープ
攻击力アップ・中	5 回合内攻击力 +35	スラグのスープ
攻击力アップ・强	5 回合内攻击力 +50	神力のパウター
素早さアップ・弱	5 回合内速度 +25	果实レーション
素早さアップ・中	5 回合内速度 +35	果实レーション
素早さアップ・强	5 回合内速度 +50	时操の怀中时计
防御力アップ・弱	5 回合内防御力 +25	スラグのスープ
防御力アップ・中	5 回合内防御力 +35	スラグのスープ
防御力アップ・强	5 回合内防御力 +50	守护女神の盾
全能力アップ・弱	5 回合内攻、防、速 +25	龙の秘药
全能力アップ・中	5 回合内攻、防、速 +35	龙の秘药
全能力アップ・强	5 回合内攻、防、速 +50	四兽の护法药
回避率アップ・弱	回避率 +10%	开眼の目药
回避率アップ・中	回避率 +15%	开眼の目药
回避率アップ・强	回避率 +25%	开眼の目药
命中率アップ・弱	命中率 +20%	开眼の目药
命中率アップ・中	命中率 +30%	开眼の目药
命中率アップ・强	命中率 +50%	开眼の目药
行动を速める	对象的待机时间 –200	时操の怀中时计
つめた～い	5 回合内速度 –10	香草のスープ
あったか～い	5 回合内速度 +10	香草のスープ
战士の祝福	攻击力・速度提升 50×（开战时敌人平均等级 ÷100）	神力のパウター
英雄の祝福	攻击力・速度提升 75×（开战时敌人平均等级 ÷100）	神力のパウター
神々の祝福	攻击力・速度提升 100×（开战时敌人平均等级 ÷100）	神力のパウター
ダメージ减轻・弱	受到的最终伤害 –7%	健康レーション
会心确率上升・弱	5 回合内会心率 +10%	四兽の护法药
会心确率上升・中	5 回合内会心率 +15%	四兽の护法药
会心确率上升・强	5 回合内会心率 +20%	四兽の护法药
会心威力上升・弱	5 回合内会心补正 +10%	四兽の护法药
会心威力上升・中	5 回合内会心补正 +15%	四兽の护法药
会心威力上升・强	5 回合内会心补正 +20%	四兽の护法药
いい材料に生长?	采取等级上升 1 级	植物用营养剂
すごい材料に生长?	采取等级上升 2 级	植物用营养剂
资源が增える	装备了带这个效果的探索装备之后，采取个数 +1	植物用营养剂
いい遗物发现?	遗物等级上升 1 级	ダウジングロッド
すごい衣服发现?	遗物等级上升 2 级	ダウジングロッド
调查效率アップ	场地槽提升 25%	不可思议モノクル
调查效率アップ・强	场地槽提升 50%	不可思议モノクル
据点に戻る	可以快速回去ステラード或ファーヴ村	トラベルゲート
鱼が钓れる	装备之后可以去钓鱼了（夏洛特限定）	手作りエサ
ダメージ还原・弱	给予敌人的伤害有 3% 回复自身 HP	船の民の铃
ダメージ还原・中	给予敌人的伤害有 4% 回复自身 HP	エレメンタルチャーム
ダメージ还原・强	给予敌人的伤害有 5% 回复自身 HP	白き翼の铃
ダメージ还原・超	给予敌人的伤害有 7% 回复自身 HP	龙鳞のチャーム
ブレイク强化・弱	给予敌人的 Break 值 +10	船の民の铃
ブレイク强化・中	给予敌人的 Break 值 +20	エレメンタルチャーム
ブレイク强化・强	给予敌人的 Break 值 +30	白き翼の铃
ブレイク强化・超	给予敌人的 Break 值 +40	海の炼金术士の铃
バースト强化・弱	Burst 状态中给予敌人的伤害 +5%	便利ほうき
バースト强化・中	Burst 状态中给予敌人的伤害 +6%	レゾナンスチャーム
バースト强化・强	Burst 状态中给予敌人的伤害 +8%	ルニックチャーム
バースト强化・超	Burst 状态中给予敌人的伤害 +10%	マギア・スモニトラ
バースト补正・弱	Burst 槽上升量 +1%	便利ほうき
バースト补正・中	Burst 槽上升量 +2%	レゾナンスチャーム
バースト补正・强	Burst 槽上升量 +3%	ルニックチャーム
バースト补正・超	Burst 槽上升量 +4%	マギア・スモニトラ
ブレイク耐性・弱	Break 耐久值 +30	ハイカラなシャツ
ブレイク耐性・中	Break 耐久值 +50	スケイルプレート
ブレイク耐性・强	Break 耐久值 +70	陨铁の铠

名称	效果	所属道具
アシスト回复・弱	在后卫的时候援护槽回复量 +1	风よけの外套
アシスト回复・中	在后卫的时候援护槽回复量 +2	敏捷のコート
アシスト回复・强	在后卫的时候援护槽回复量 +3	金刺绣のコート
后卫再生强化・弱	在后卫的时候 HP 和 MP 回复量 +1	风よけの外套
后卫再生强化・中	在后卫的时候 HP 和 MP 回复量 +2	敏捷のコート
后卫再生强化・强	在后卫的时候 HP 和 MP 回复量 +3	金刺绣のコート
行动时间短缩・弱	使用战斗技能后待机时间 –5%	敏捷のコート
行动时间短缩・中	使用战斗技能后待机时间 –7%	神秘のコート
确率行动短缩・弱	行动时有 15% 概率待机时间 –10%	敏捷のコート
确率行动短缩・中	行动时有 15% 概率待机时间 –15%	神秘のコート
アイテム强化・弱	道具威力值 +5%	レゾナンスチャーム
アイテム强化・强	道具威力值 +10%	白き翼の铃
アイテム短缩・弱	使用道具后待机时间 –5%	レゾナンスチャーム
アイテム短缩・强	使用道具后待机时间 –10%	白き翼の铃
HP 最大值 +10	HP 最大值 +10	棉のシャツ
HP 最大值 +15	HP 最大值 +15	风よけの外套
HP 最大值 +20	HP 最大值 +20	敏捷のコート
HP 最大值 +25	HP 最大值 +25	金刺绣のコート
HP 最大值 +30	HP 最大值 +30	神秘のシャツ
MP 最大值 +10	MP 最大值 +10	棉のシャツ
MP 最大值 +15	MP 最大值 +15	风よけの外套
MP 最大值 +20	MP 最大值 +20	敏捷のコート
MP 最大值 +25	MP 最大值 +25	金刺绣のコート
MP 最大值 +30	MP 最大值 +30	银丝のシャツ
攻击力 +5	攻击力 +5	船の民の铃
攻击力 +10	攻击力 +10	レゾナンスチャーム
攻击力 +15	攻击力 +15	ガントレット
攻击力 +20	攻击力 +20	メデオグラブ
攻击力 +25	攻击力 +25	メデオグラブ
防御力 +5	防御力 +5	レザーグローブ
防御力 +10	防御力 +10	风よけの外套
防御力 +15	防御力 +15	敏捷のコート
防御力 +20	防御力 +20	金刺绣のコート
防御力 +25	防御力 +25	ドラグーンコート
速度 +5	速度 +5	レザーブーツ
速度 +10	速度 +10	レザーブーツ
速度 +15	速度 +15	レザーブーツ
速度 +20	速度 +20	金刺绣のコート
速度 +25	速度 +25	メデオグラブ
共鸣の铃音	Burst 槽上升率 +3%	ブラザーコール
调合の铃音	Brest 槽上升率 +4%	ブラザーコール
识者の铃音	HP 上限的 50% 和 MP 上限 50% 替换	ガラスのディアラ
贤者の智惠	HP 和 MP 互换	ガラスのディアラ
ハードレザー	防御力 +7	レザーグローブ
力を入れやすい	给予 Break 值 +30	レザーグローブ
器用さが增す	命中率 +25%	レザーグローブ
魔法使いの加护	受到伤害的 7% 转化成 MP 伤害	ガラスのディアラ
守护天使の加护	受到伤害的 10% 转化成 MP 伤害	エンゼルリボン
古き神々の加护	受到伤害的 15% 转化成 MP 伤害	エンゼルリボン
速攻の心得	使用技能的待机时间 –10%	前世代机巧ベルト
速攻の极意	使用技能的待机时间 –13%	前世代机巧ベルト
调合の愿い	攻击力、防御力、速度三项数值平均化	ブラザーコール
攻击特化	攻击力追加防御力和速度的 15%	メデオグラブ
防御特化	防御力追加攻击力和速度的 15%	メデオグラブ
速度特化	速度追加攻击力和防御力的 15%	メデオグラブ
体を觉醒させる	攻击力、防御力、速度提升冒险 Lv 的 2%	一つ角のマスケラ
全身を觉醒させる	攻击力、防御力、速度提升冒险 Lv 的 3%	一つ角のマスケラ
魂の变化	冒险者 Lv 参照的各项公式中，冒险者 Lv+3	阳炎のタリスマン
魂の强化	冒险者 Lv 参照的各项公式中，冒险者 Lv+5	阳炎のタリスマン
魂の超进化	冒险者 Lv 参照的各项公式中，冒险者 Lv+7	阳炎のタリスマン
体を锻える	HP 上限 +15	一つ角のマスケラ
肉体を锻える	HP 上限 +25	一つ角のマスケラ
心を锻える	MP 上限 +15	一つ角のマスケラ
精心を锻える	MP 上限 +25	一つ角のマスケラ
心体を锻える	HP 上限 +15，MP 上限 +15	一つ角のマスケラ
力を与える	攻击力 +15	グナーデリング
刚力を与える	攻击力 +25	グナーデリング
护りを与える	防御力 +15	グナーデリング
加护を与える	防御力 +25	グナーデリング
速さを与える	速度 +15	グナーデリング
迅速を与える	速度 +25	グナーデリング
愈される香り	每次行动回复 10HP	アロマポーチ
注目を集める	被攻击概率 +30%	羽根饰りのアクセ
气付かれ难い	被攻击概率 –30%	羽根饰りのアクセ
重い一击	给予敌人的 Break 值 +50	ガントレット
ハードヒット	给予敌人的 Break 值 +75	ガントレット
超重加击	给予敌人的 Break 值 +100	ガントレット
冲击に强い	Break 耐性 +100	メタルブーツ
冲击に耐える	Break 耐性 +150	メタルブーツ

名称	效果	所属道具
冲击を克服する	Break 耐性 +200	メタルブーツ
气绝回复	Break 状态中 Break 值回复 +5	アロマポーチ
气绝高速回复	Break 状态中 Break 值回复 +10	アロマポーチ
アシスト回复强化	在后卫的时候援护槽回复速度 +3	ブラザーコール
休息の印	在后卫时 HP 回复值 +2	幸运の金货
大安息の印	在后卫时 HP 回复值 +3	幸运の金货
冥想の印	在后卫时 MP 回复值 +2	幸运の金货
精神集中の印	在后卫时 MP 回复值 +3	幸运の金货
白热の斗争心	战斗中，攻击力、速度、防御力提升回合数 ×15%，最大 100%	龙纹の盾
沉静の斗争心	战斗中，攻击力、防御力、速度提升 50%÷ 经过回合数	龙纹の盾
爆发力增加	Burst 状态给予伤害 +5%	阳炎のタリスマン
爆发力强化	Burst 状态给予伤害 +7%	龙纹の盾
爆发力扩大	Burst 状态给予伤害 +10%	龙纹の盾
斗志注入・弱	会心率 +5%，会心伤害 +5%	龙纹の盾
斗志注入・中	会心率 +10%，会心伤害 +10%	龙纹の盾
斗志注入・强	会心率 +15%，会心伤害 +15%	龙纹の盾
时间を力に	威力值 +（技能使用后的待机时间 ÷100）×2	精灵の力带
生命を力に	攻击力、防御力、速度提升最大 HP/10	精灵の力带
精神を力に	攻击力、防御力、速度提升最大 MP/10	精灵の力带
循环の带	战斗的时候，减掉的 HP 有 10% 回复 MP，减掉的 MP 有 10% 回复 HP	精灵の力带
急所に当たる	会心率 +10%	メデオグラブ
异常を缓和する	受到异常状态时深度 −15%	アロマポーチ
状态を弱める	受到异常状态时深度 −33%	アロマポーチ
挑战者の精神	对象的战斗等级比装备着的冒险者等级高时，给予的最终伤害 +5%，受到的最终伤害 −5%，如果对手是强敌，伤害会再 +5%	前世代机巧ベルト
スキル强化・弱	技能威力值 +5%	船の民の铃
スキル强化・中	技能威力值 +7%	レゾナンスチャーム
スキル强化・强	技能威力值 +10%	白き翼の铃
スキル强化・超	技能威力值 +15%	海の炼金术士の铃
轻业师の动き	回避率 +7%	レザーブーツ
毒を无效化	毒无效	アロマポーチ
弱体化を无效化	弱体化状态无效	毛皮のシャツ
暗闇を无效化	暗闇状态无效	风よけの外套
一击ダウンを无效化	不会被带无视 HP 一击必杀的技能所击杀	エンゼルリボン
全てを无效化	全部异常状态无效	エンゼルリボン
羽根の目覚め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以 HP10% 的状态复活	羽根饰りのアクセ
魂の目覚め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以 HP15% 的状态复活	阳炎のタリスマン
轮回の目覚め	战斗不能状态下，进入自己回合的时候以 HP25% 的状态复活	精灵の力带
必杀技の极意	必杀技威力值 +150%	探宝のグリモア
重力耐性	待机时间增加的时候，增加量 −25%	前世代机巧ベルト
重力超耐行	待机时间增加的时候，增加量 −50%	前世代机巧ベルト
水晶の守り	受到最终伤害 −5%，异常状态深度 −15%	苍水晶の指轮
阳炎の守り	战斗中，HP 减掉的 15% 回复 MP，MP 减掉的 15% 回复 HP	阳炎のタリスマン
火耐性付与	附带火属性	ボーンプレート
水耐性付与	附带水属性	毛皮のシャツ

名称	效果	所属道具
风耐性付与	附带风属性	风よけの外套
土耐性付与	附带土属性	ハイカラなシャツ
拾い物の极意	敌人掉落率 +25%（重复无效）	探宝のグリモア
守钱奴の极意	敌战斗获得的金额 +25%（重复无效）	探宝のグリモア
勉学の极意	战斗获得的经验值 +25%（重复无效）	探宝のグリモア
祝福の力	战斗技能威力值 +10%，有概率发生的战斗技能、效果、潜力发生率 +33%	精灵の力带
羽根の祝福	战斗中，HP 减掉的 7% 回复 MP，MP 减掉的 7% 回复 HP	羽根饰りのアクセ
成长の力	冒险者 Lv 参照的计算公式中，冒险者 LV+5	羽根饰りのアクセ
会心强化・弱	会心补正 +5%	コンバットシャツ
会心强化・中	会心补正 +7%	魔法のプレート
会心强化・强	会心补正 +10%	白き翼の铃
会心强化・超	会心补正 +15%	マギア・スモニトラ
ファストアクション	行动时 20~30% 的几率待机时间 −15%	メデオブーツ
クイックアクション	行动时 24~40% 的概率待机时间 −15	メデオブーツ
疲れ知らずの足	后卫时 HP 和 MP 自动回复量 +3	メデオブーツ
学者の精神力	MP 上限 +15	探宝のグリモア
大贤者の精神力	MP 上限 +30	探宝のグリモア
HP 再生・弱	行动时 HP 回复 5	棉のシャツ
HP 再生・中	行动时 HP 回复 7	药草のシャツ
HP 再生・强	行动时 HP 回复 10	毛皮のシャツ
HP 再生・超	行动时 HP 回复 15	兵打ちのシャツ
クリティカル・弱	会心率 +10%	幸运の金货
クリティカル・中	会心率 +15%	幸运の金货
クリティカル・强	会心率 +20%	白き翼の铃
クリティカル・超	会心率 +25%	マギア・スモニトラ
攻击回避・弱	回避率 +3%	药草のシャツ
攻击回避・中	回避率 +5%	羽根饰りのアクセ
攻击回避・强	回避率 +7%	羽根饰りのアクセ
攻击回避・超	回避率 +10%	ドラグーンコート
命中率上升・弱	命中率 +10%	海の民のチャーム
命中率上升・中	命中率 +20%	レゾナンスチャーム
命中率上升・强	命中率 +30%	炼金术士のほうき
命中率上升・超	命中率 +40%	海の炼金术士の铃
战斗不能回避・弱	受到令 HP 变成 0 的伤害时，有 5% 几率让 HP 剩下 1	棉のシャツ
战斗不能回避・中	受到令 HP 变成 0 的伤害时，有 10% 几率让 HP 剩下 1	幸运の金货
战斗不能回避・强	受到令 HP 变成 0 的伤害时，有 15% 几率让 HP 剩下 1	毛皮のシャツ
战斗不能回避・超	受到令 HP 变成 0 的伤害时，有 20% 几率让 HP 剩下 1	兵打ちのシャツ
ダメージカット・微	受到的最终伤害 −3%	药草のシャツ
ダメージカット・弱	受到的最终伤害 −5%	スケイルプレート
ダメージカット・中	受到的最终伤害 −7%	金刺绣のコート
ダメージカット・强	受到的最终伤害 −10%	ドラグーンコート
魔物を消し去る	对弱的敌人可以在地图上直接击杀，不进入战斗	魔物よけの护符
师匠のお古	−	マギア・スモニトラ



潜力实际效果一览

名称	PP	效果
高值	1	潜力补正 1.5、最终售价 ×2
高值 +	2	潜力补正 2、最终售价 ×2
高值 ++	3	潜力补正 2.5、最终售价 ×2
高级品	2	潜力补正 2.5、最终售价 ×2
希少な逸品	5	潜力补正 3.5、最终售价 ×2
プレミア价格	7	潜力补正 6、最终售价 ×2
装备枠压缩	5	占用格数 −1
装备枠压缩 +	10	占用格数 −2
最高压缩率	15	占用格数 −3
装备枠扩张	1	占用格数 +1、威力 +10%
装备枠扩张 +	4	占用格数 +2、威力 +20%
最高扩张率	15	占用格数 +4、威力 +30%
装备枠で强化	4	威力值 + 占用格数 ×3%
装备枠で强化 +	5	威力值 + 占用格数 ×5%
高コスト再强化	7	威力值 + 占用格数 ×8%
效力上升	1	效力 +10%
效力上升 +	2	效力 +15%
效力上升 ++	5	效力 +20%
出来が良い	3	效力 +20%
プロの完成度	6	效力 +30%
超クオリティ	9	效力 +50%

名称	PP	效果
破坏力增加	1	威力值 +5%
破坏力增加 +	2	威力值 +7%
破坏力增加 ++	3	威力值 +10%
大きな破坏力	3	威力值 +12%
强烈な破坏力	5	威力值 +17%
究极の破坏力	8	威力值 +30%
威力固定强化	2	威力值 +48~60，威力值超过 48~60 的时候为威力值 +（48~60÷ 威力值）×100
威力固定强化 +	4	威力值 +64~80，威力值超过 64~80 的时候为威力值 +（64~80÷ 威力值）×100
威力固定强化 ++	6	威力值 +80~100，威力值超过 80~100 的时候为威力值 +（80~100÷ 威力值）×100
实数で痛くなる	6	威力值 +104~130，威力值超过 104~130 的时候为威力值 +（104~130÷ 威力值）×100
实数でダメージ增加	10	威力值 +136~170，威力值超过 136~170 的时候为威力值 +（136~170÷ 威力值）×100
实数で大ダメージ	16	威力值 +240~300，威力值超过 240~300 的时候为威力值 +（240~300÷ 威力值）×100
回复力增加	1	威力值 +10%
回复力增加 +	2	威力值 +15%
回复力增加 ++	3	威力值 +20%
大きな回复量	3	威力值 +25%

名称	PP	效果
强烈な回复量	5	威力值 +35%
究极の回复量	8	威力值 +50%
回复固定强化	2	威力值 +8~10，威力值超过 8~10 的时候为威力值 +（8~10÷ 威力值）×100
回复固定强化 +	4	威力值 +12~15，威力值超过 12~15 的时候为威力值 +（12~15÷ 威力值）×100
回复固定强化 ++	6	威力值 +20~25，威力值超过 20~25 的时候为威力值 +（20~25÷ 威力值）×100
药を强化	6	威力值 +28~35，威力值超过 28~35 的时候为威力值 +（28~35÷ 威力值）×100
药を大きく强化	10	威力值 +32~40，威力值超过 32~40 的时候为威力值 +（32~40÷ 威力值）×100
回复固定超强化	16	威力值 +60~75，威力值超过 60~75 的时候为威力值 +（60~75÷ 威力值）×100
クリティカル	5	会心率 +15%
クリティカル +	9	会心率 +25%
クリティカル ++	12	会心率 +35%
会心の出来	14	会心率 +40%
必中クリティカル	21	会心率 +100%
一击必杀	35	会心率 +100%、对除了强敌以外的敌人有一定几率一击必杀，几率为 [100+(使用者战斗 Lv– 对象战斗 Lv)×5]%
效果安定	3	效果威力乱数的最小值取值提升（威力最大值 – 最小值）×30%
效果安定 +	4	效果威力乱数的最小值取值提升（威力最大值 – 最小值）×50%
不变の效果	7	效果威力乱数必定去最大值
リサイクル	4	战斗中使用带此潜力道具时，有 15% 概率不消耗使用次数，改为消耗 20MP，MP 不足的时候威力会根据实际消耗 MP 按比例下降（此效果优先于“强制使い切り”，下同）
リサイクル +	7	战斗中使用带此潜力道具时，有 25% 概率不消耗使用次数，改为消耗 30MP，MP 不足的时候威力会根据实际消耗 MP 按比例下降
リサイクル ++	10	战斗中使用带此潜力道具时，有 35% 概率不消耗使用次数，改为消耗 40MP，MP 不足的时候威力会根据实际消耗 MP 按比例下降
省エネモ – ド	11	战斗中使用带此潜力道具时，有 40% 概率不消耗使用次数，改为消耗 50MP，MP 不足的时候威力会根据实际消耗 MP 按比例下降
资源を再利用	17	战斗中使用带此潜力道具时，有 50% 概率不消耗使用次数，改为消耗 75MP，MP 不足的时候威力会根据实际消耗 MP 按比例下降
永久机关	33	道具不消耗使用次数，改为消耗 75MP，MP 不足时威力会根据实际消耗 MP 量按比例下降
自动发动 20%	2	受到敌人攻击导致 HP 下降到 20% 以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗 20MP，MP 不足时威力根据实际消耗量按比例下降
自动发动 30%	4	受到敌人攻击导致 HP 下降到 30% 以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗 30MP，MP 不足时威力根据实际消耗量按比例下降
自动发动 50%	5	受到敌人攻击导致 HP 下降到 50% 以下时，炼金术士会自动使用此道具，但是会消耗 40MP，MP 不足时威力根据实际消耗量按比例下降
使用回数 +1	2	使用次数 +1, 威力 –5%
使用回数 +2	3	使用次数 +2，威力 –15%
大きい	5	使用次数 +3
使用回数 –1	2	使用次数 –1，威力 +15%
使用回数 –2	3	使用次数 –2、威力 +30%
小さい	5	使用次数 –4、威力 +60%
引继ぎ PP+3	2	潜力继承 PP+3
引继ぎ PP+5	3	潜力继承 PP+5
引继ぎ PP+7	5	潜力继承 PP+7
PP 枠扩张	5	潜力继承 PP+8
PP 枠效率强化	8	潜力继承 PP+12
PP 枠极大化	13	潜力继承 PP+20
HP+10	1	HP 上限 +10
HP+15	2	HP 上限 +15
HP+25	3	HP 上限 +25
HP 强化	3	HP 上限 +25
HP 大增量	5	HP 上限 +40
HP 大幅强化	8	HP 上限 +70
MP+10	1	MP 上限 +10
MP+15	2	MP 上限 +15
MP+25	3	MP 上限 +25
MP 强化	3	MP 上限 +25
MP 大增量	3	MP 上限 +40
MP 大幅强化	5	MP 上限 +70
パラメ – タ +5%	2	能力参数提升 5%（具体包括 HP、MP、攻击力、速度、防御力，下同）
パラメ – タ +7%	4	能力参数提升 7%
パラメ – タ +10%	5	能力参数提升 10%
肉体を强化する	6	能力参数提升 10%
身体の力を引き出す	9	能力参数提升 15%
肉体を超进化させる	15	能力参数提升 20%
攻击力 +5	1	攻击力 +5
攻击力 +10	2	攻击力 +10
攻击力 +15	3	攻击力 +15
攻击强化	3	攻击力 +15
攻击ブ – スト	5	攻击力 +25
攻击力大幅强化	8	攻击力 +40
防御力 +5	1	防御力 +5
防御力 +10	2	防御力 +10
防御力 +15	3	防御力 +15
防御强化	3	防御力 +15
防御ブ – スト	5	防御力 +25
防御力大幅强化	8	防御力 +40
素早さ +5	1	速度 +5
素早さ +10	2	速度 +10
素早さ +15	3	速度 +15
素早さ强化	3	速度 +15
素早さブ – スト	5	速度 +25
素早さ大幅强化	8	速度 +40
攻防强化	6	攻击力 & 防御力 +10
攻速强化	6	攻击力 & 速度 +10
防速强化	6	防御力 & 速度 +10
能力强化	12	攻击力、防御力、速度 +10
攻防ブ – スト	10	攻击力 & 防御力 +15
攻速ブ – スト	10	攻击力 & 速度 +15
防速ブ – スト	10	防御力 & 速度 +15
全能力ブ – スト	20	攻击力、防御力、速度 +15
消费 10%–	2	消耗 MP–10%
消费 15%–	3	消耗 MP–15%
消费 20%–	4	消耗 MP–20%
消费 MP 削减	5	消耗 MP–20%
消费 MP 压缩	7	消耗 MP–30%
消费 MP 半减	12	消耗 MP–50%
技威力 5%+	2	技能威力 +5%、消耗 MP+5%
技威力 7%+	3	技能威力 +7%、消耗 MP+7%
技威力 10%+	4	技能威力 +10%、消耗 MP+10%
技威力强化	5	技能威力 +12%、消耗 MP+12%
スキルブ – スト	7	技能威力 +17%、消耗 MP+17%
スキル大幅强化	12	技能威力 +30%、消耗 MP+30%
エコスキル	10	技能威力 +10%
コスト压缩スキル	14	技能威力 +15%
セ – ビングスキル	24	技能威力 +25%
毒付与	2	49~70% 概率攻击附加毒状态
暗暗付与	3	49~70% 概率攻击附加暗暗状态
弱体化付与	2	49~70% 概率攻击附加弱体化状态
スロウ付与	4	49~70% 概率攻击附加减速状态
全能力 +5	1	全能力参数 +5（具体包括 HP、MP、攻击力、速度、防御力，下同）
全能力 +7	2	全能力参数 +7
全能力 +10	3	全能力参数 +10
全能力 +17	5	全能力参数 +17
全能力强化	8	全能力参数 +12
全能の力	8	全能力参数 +30
ダメ – ジ还元	2	攻击给予敌人的伤害值吸收 3% 回复自身 HP
ダメ – ジ还元 +	3	攻击给予敌人的伤害值吸收 5% 回复自身 HP
ダメ – ジ还元 ++	4	攻击给予敌人的伤害值吸收 7% 回复自身 HP
HP 吸收	5	攻击给予敌人的伤害值吸收 7% 回复自身 HP
生命力夺取	7	攻击给予敌人的伤害值吸收 10% 回复自身 HP
魂を吸收する	12	攻击给予敌人的伤害值吸收 30% 回复自身 HP
潜力强化	4	威力 +[（装备附带的潜力等级总和 –50）÷10]%
潜力强化 +	7	威力 +[（装备附带的潜力等级总和）÷10]%
コストボ – ナス	11	威力 +[（装备附带的潜力等级总和 +100）÷10]%
锐利なトゲ	–	让攻击对象在 2 回合内行动受到 25 物理伤害
热を带びる	–	让攻击对象在 5 回合内防御力下降 40
冷机を带びる	–	让攻击对象在 5 回合内速度下降 30
电气を带びる	–	让攻击对象受到其他异常状态时状态深度 +30%
钢のトゲ	–	无视对方防御力造成威力值 30~50 的物理伤害
灼热の地	–	2 回合内行动前受到 75 物理伤害
次元の狭间	–	一定几率让强敌以外的敌人战斗不能，几率为 [（使用者战斗 Lv– 对象战斗 Lv）×5]%
时间操作	–	让对方的待机时间 +100
超回转	–	会心率 +33%
冻てつく风	–	75% 让敌人陷入减速状态
星の瞬き	–	攻击对象的 Lv–5、攻击力和速度 –15
兽王の刃	10	无视防御力造成物理伤害，威力值 150
脱力の音色	6	5 回合内攻击力、速度和防御力 –25
石の重み	–	造成 60~100 物理伤害
たる击	–	物理伤害，威力值 48~80
かぼちゃの咒い	–	45~75% 让对方陷入弱体化状态
强化をはぎとる	–	打消对方所有能力提升状态
性能强化	10	追加物理伤害，威力 180~300
痛みに效く	–	回复 HP9~15
伤を治す	–	回复 HP15~25
五感を刺激	–	回复 Break 值 100,5 回合内攻击力 +10
リンゴ力	–	回复 HP35
气分爽快	–	回复 Break 值 250
生命の源	–	最大 HP+20%

名称	PP	效果
良药の气配	–	回复 MP15~25，Break 值 50
不变安定	–	受到异常状态的时候深度 –30%
薫る愈し	–	复活并回复 20%HP
传统の味	–	回复 HP14~20 或 HP 上限的 20%（两者之间取数值高的一方）
药效成分	–	回复毒和弱体化状态
薫る味わい	–	HP 和 MP 回复 25
黄金の味	–	5 回合内会心率 +15%
生命の秘术	–	战斗不能状态下轮到自己的回合时能够复活并回复 20%HP（1 次效果）
ふんわり食感	–	5 回合内防御力 +15
正体不明の味	–	Break 值回复 150
清めオ－ラ	–	5 回合内攻击力、防御力、速度 +20
全てを治す	–	治疗所有异常状态
心眼を开く	–	命中率 +33%
龙脉の活力	–	令使用对象冒险者 Lv+8，攻击力和速度 +24
スラグ注入	–	复活并回复 25%HP
疲れ知らず	–	让使用对象的 MP 消耗 –20%
女神の守护	–	受到的最终伤害 –10%（特殊状态，MP 伤害同样适用）
病魔退散	–	回复暗暗和减速状态
时を越える	–	2 回合内待机时间 –20%
究极の出来	–	回复 HP100 或 HP 上限的 30%（两者之间取数值高的一方），Break 值回复 100
神に近づく	–	令使用对象冒险者 Lv+6，攻击力和速度 +18，战斗技能威力 +15%，5 回合内攻击力、防御力和速度再 +15，
元素耐性	–	全耐性 +20
龙の力	–	令对象的冒险者 Lv+3，攻击力、速度 +9
灵药の秘めし力	–	回复 HP100 和 MP50
果物テイスト	–	2 回合内行动时回复 20HP
范围ボ－ナス	3	威力 + 对象数 ×5%
范围ボ－ナス +	4	威力 + 对象数 ×10%
复数に效果增大	7	威力 + 对象数 ×15%
少数ボ－ナス	3	威力 +（10 ÷ 对象数）%
少数ボ－ナス +	4	威力 +（10 ÷ 对象数）%
单数に效果增大	7	威力 +（10 ÷ 对象数）%
使い切り强化	3	使用次数剩下 1 的时候，威力 +15%
使い切り强化 +	4	使用次数剩下 1 的时候，威力 +20%
最後の一击	7	使用次数剩下 1 的时候，威力 +30%
高速使用	4	待机时间 –10%、威力值 –5%
高速使用 +	7	待机时间 –20%、威力值 –10%
ソニックスロ－	11	待机时间 –30%、威力值 –15%
回数压缩	3	一次性用完，威力 + 原有使用次数 ×2%
回数压缩 +	4	一次性用完，威力 + 原有使用次数 ×4%
强制使い切り	7	一次性用完，威力 + 原有使用次数 ×6%
回数补正	3	威力值 + 使用次数 ×1%
回数补正 +	4	威力值 + 使用次数 ×2%
カウントブ－スト	7	威力值 + 使用次数 ×3%
タイム型化	4	让道具进入行动槽，循环 1 次，待机时间 +50%
タイム型化 +	4	让道具进入行动槽，循环 2 次，待机时间 +75%
アイテムクロ－ン	4	让道具进入行动槽，循环 3 次，待机时间 +100%
传承のソウル	17	潜力继承 PP+50
火灵のソウル	20	HP 上限 +60、攻击力 +30
水灵のソウル	20	MP 上限 +60、防御力 +30
风灵のソウル	20	会心伤害 +15%、命中率 +33%
土灵のソウル	20	待机时间发生增加的时候，增加量 –50%，在后卫的时候援护槽回复值 +5
白き神のソウル	25	受到的伤害 10% 转化成 MP 伤害，无视所有异常状态
黒き神のソウル	25	战斗技能使用时待机时间 –10%、速度 +30
昼の主のソウル	25	每回合回复 30HP，受到超过 HP 残量的伤害时有 20% 的概率剩下 1
夜の主のソウル	25	クリティカル率上升・确率待机时间短缩
圣心のソウル	33	战斗中受到的伤害有 15% 回复到 MP，消耗的 MP 有 15% 回复到 HP，HP 和 MP 的伤害最终值 –7%
魔心のソウル	33	攻击力 +100，每次行动时 –100HP
太阳光のソウル	20	HP、MP、攻击力、防御力、速度 +15，追加火、水耐性
月光のソウル	20	HP、MP、攻击力、防御力、速度 +15，追加风、土耐性
星人のソウル	20	MP 和 HP 最大值呼唤，回避率 +10%
空人のソウル	20	援护行动的威力值 +10%，Burst 槽追加 5%
武勇のソウル	40	战斗技能的威力值 +75%，Break 值 +50
霸军のソウル	40	攻击或战斗技能追加 50% 伤害，HP、MP、攻击力、防御力、速度 +25
吸魂のソウル	33	给予敌人的伤害有 25% 回复自身 HP
理力のソウル	40	攻击或战斗技能追加 75% 伤害
觉醒のソウル	40	冒险者 Lv 相关的各种计算公式中，该冒险者的 Lv+15，攻击力、防御力、速度 + 现在 Lv×3%
活力のソウル	25	最大 HP+100，战斗不能状态进入自己的回合时能够回复 33%HP 复活
英雄のソウル	20	对方的等级比冒险者高的时候，最终伤害值 +7%，受到的最终伤害 –7%，对象是强敌的时候最终伤害会再追加 7%
慈爱のソウル	33	Burst 状态给予伤害 +10%，同时 Burst 槽上升量 +5%
忍耐のソウル	25	Break 耐性 +300，Break 状态下回复速度 +15
平稳のソウル	25	在后卫的时候 HP 和 MP 回复量 +5
神を破坏せし力	33	威力值 +40%

名称	PP	效果
神に祝福されし力	33	威力值 +40%
オ－トユ－ズ	17	受到敌人攻击导致 HP 下降到 60% 以下时自动使用带此特性的道具
完璧な身体	20	HP 和 MP 上限 +50
顽强な身体	20	HP、MP、攻击力、速度、防御力提升基本值的 15%，防御力 +30
あふれ出るパワ－	17	攻击力 +20，通常攻击给予的伤害有 10% 回复给自己的 HP
熟练者の技能	25	战斗技能威力值 +20%，消耗 MP–25%
マルチボ－ナス	17	威力值 + 对象数 ×20%
シングルボ－ナス	17	威力值 +40% ÷ 对象数
单复同时强化	20	威力值 +25% ÷ 对象数 +15% × 对象数
ラストストライク	17	使用次数剩下 1 的时候，威力值 +45%
マツハスロ－	25	待机时间 –50%
ワンタイムエンド	17	一次性全部用完，威力值 + 原有使用次数 ×7%
回数ぶん超强化	25	威力值 + 使用次数 ×5%
オ－トマテリアル	25	变成计时型道具进入行动槽，循环两次，原本是几时型道具会追加两次循环，持有者 HP 地狱 25% 时自动使用
无名の追击	14	战斗技能威力值 +15%，攻击或使用战斗技能时会追加 20% 额外伤害（属性跟原来一样）
快刀乱麻の追击	25	战斗技能威力值 +25%，攻击或使用战斗技能时会追加 40% 额外伤害（属性跟原来一样）
变幻の追击	20	战斗技能威力值 +15%，攻击或使用战斗技能时会追加 15% 额外伤害（属性跟原来一样）
点滴穿石の追击	17	战斗技能威力值 +20%，攻击或使用战斗技能时会追加 25% 额外伤害（属性跟原来一样）
连打の追击	7	战斗技能威力值 +10%，攻击或使用战斗技能时会追加 30% 额外伤害（属性跟原来一样）
ジャンボな祝福	40	威力值 + 占用格数 ×10%
秘传の破坏力强化	40	威力值 +320~400，若威力值大于这个乱数，改成威力值 +（320~400 ÷ 威力值）×100
秘传の回复力强化	40	威力值 +80~100，若威力值大于这个乱数，改成威力值 +（80~100 ÷ 威力值）×100
エボルブボディ	40	HP、MP、攻击力、速度、防御力提升基本值的 5%
潜力で超强化	40	威力值 +（道具所附带的潜力 Lv 总和 ÷ 10）%，威力值额外再加 20%
HPMP 强化	6	HP 和 MP 最大值 +15
HPMP 大增量	10	HP 和 MP 最大值 +25
HPMP 大幅强化	16	HP 和 MP 最大值 +40
无力の咒诅	30	5 回合内对象的攻击力 –30
无守の咒诅	30	5 回合内对象的防御力 –30
无速の咒诅	30	5 回合内对象的速度 –30
魂削り	30	令对象的战斗 Lv–10，攻击力和速度 –30
刚力の祝福	30	5 回合内攻击力 +30
守护の祝福	30	5 回合内防御力 +30
韦驮天の祝福	30	5 回合内速度 +30
魂宿り	30	对象冒险者 Lv+10，攻击力和速度 +30
待机时间强化	5	威力值 + 道具使用后的待机时间 ×3%
待机时间强化 +	10	威力值 + 道具使用后的待机时间 ×5%
チャ－ジアイテム	15	威力值 + 道具使用后的待机时间 ×7%
パワ－スロ－	5	使用后待机时间 +20%，威力 +15%
パワ－スロ－+	10	使用后待机时间 +30%，威力 +20%
强力な投げ込み	15	使用后待机时间 +50%，威力 +30%
ス－パ－スキル	17	战斗技能的威力值 +35%，消耗 MP+35%
绝命の追击	17	攻击或战斗技能给予的伤害额外追加 1%~100%
追い讨ち强化	1	对 Break 状态的目标使用，威力值 +10%
追い讨ち强化 +	2	对 Break 状态的目标使用，威力值 +20%
追い讨ち强化 ++	3	对 Break 状态的目标使用，威力值 +30%
情け无用の一击	4	对 Break 状态的目标使用，威力值 +20%
手加减无しの追击	6	对 Break 状态的目标使用，威力值 +40%
无慈悲な一击	10	对 Break 状态的目标使用，威力值 +60%
追加攻击	2	给予攻击或战斗技能伤害的 5% 追加伤害
追加攻击 +	3	给予攻击或战斗技能伤害的 10% 追加伤害
追加攻击 ++	4	给予攻击或战斗技能伤害的 15% 追加伤害
サブアタック	4	给予攻击或战斗技能伤害的 15% 追加伤害
ダブルアタック	5	给予攻击或战斗技能伤害的 25% 追加伤害
マルチアタック	10	给予攻击或战斗技能伤害的 40% 追加伤害
无属性强化	17	威力值 +25%，附带了这个潜力的道具所有属性变成无属性
バ－スト加算	2	Burst 槽上升量 +1%
バ－スト加算 +	4	Burst 槽上升量 +2%
バ－スト加算 ++	7	Burst 槽上升量 +3%
バ－ストプラス	5	Burst 槽上升量 +4%
バ－ストアップ	10	Burst 槽上升量 +5%
ツインバ－スト	17	Burst 槽上升量 +6%
调合スキル枠增加	15	调合技能格数 +1（最多 4 格）
调合チェイン增加	10	Chain 值增加量 +3
影响属性・火	8	影响属性追加火属性
影响属性・水	8	影响属性追加水属性
影响属性・风	8	影响属性追加风属性
影响属性・土	8	影响属性追加土属性
潜力レベル上升	10	道具的潜力 Lv+1，此效果可重复（最大潜力 Lv3）
潜力スキル发动	15	可以发动潜力技能



研究部分

幽灵船相关剧情

游戏前期如果有积极地触发ユリエ相关的对话剧情，到第五章左右就能得到幽灵船的确切情报。开启采取地“たゆたう幽灵船”。不过由于船主就是最终BOSS门前的テンタクルス弱化版，所以建议到后期再去打。

进入幽灵船，在船最深处的客员室会发现最上方会发现一扇门，进去之后会回到原来的区域。这时要回去ステラ－ド，在港口跟ロ－ゼミア对话询问相关情报，她说这是一个影响视觉的机关，有一种眼药可以解决，但问题是她已经忘了眼药的菜单了。然后回去工作室跟テオク－ガオ对话会得到“真实の目药”的调合方法。

把目药调合出来之后再回去之前的地方，这时就会发现前方的门能够通往踊い场了。继续到最深处击败オクトパス，剧情后就能解锁奖杯。

潜力推荐

必备潜力

传承のソウル：效果是继承50点PP，虽然后期任何道具的最终成品都不会继承这个潜力，但是对素材来说却必不可少。因为其他ソウル系的强力潜力继承都是20点起的，最高甚至40点。所以必须给素材带上这个，再配合其他增加PP点的潜力，成品才有足够的点数去继承其他高级的潜力。

调合スキル枠增加：增加素材的炼金技能格数，因为后期用来挑战高难度的道具，首先就是要保证效力有999才能发挥最大威力，要达成这一点，增加调合技能格就是必须的。因此准备素材的时候一般是“传承のソウル”和这个潜力，再配一个成品想要的潜力。

调合チェイン增加：提升调合的连锁值，必要性相比前两个没那么高，但偶尔在技能格总数不够的时候会用，或者节省1格放其他调合技能。

道具潜力

秘传の破坏力强化：最简单粗暴，强力推荐。

永久机关：效果是道具不会消耗使用次数，对于那些要持久战的场合非常合适。而且可以通过潜力合成获得，不需要去刷。

一击必杀：对等级比自己低的杂兵一击必杀，防具上如果带有提升等级的潜力觉醒のソウル的话，基本上就再也没有打不死的杂兵了。必定会心的效果在对强敌的时候也能发挥一定作用。而且这个潜力同样能够合成出来。

无力の诅咒／无守の诅咒／无速の诅咒／魂削り：这几个潜力是用来削弱敌人能力的，适合给道具“放电管”来使用。

オ－トマテリアル：将道具变成时间型，推荐给回复道具装上这个潜力。因为游戏中所有角色的HP设定并不多，回复量堆太高只会造成溢出。所以回复道具好不好用关键在于能不能在必要的时候救命。同理还可以配搭一个“自动发动30%”的潜力。



武器潜力

武勇のソウル：最优秀的进攻型潜力之一，后期的武器里基本上要人手一个的，不过出现率比较低。

霸军のソウル：最优秀的进攻型潜力之二，不过出现率非常低。如果要配其他潜力的话，这个优先度低于武勇。

理力のソウル：最优秀的进攻型潜力之三，出现率同样比较低。一般这三个潜力选配其中两个即可，剩下的可以根据需要放其他。

防具潜力

慈爱のソウル：能够提升BURST槽的上升量，这一点在后期的战斗里非常重要。

觉醒のソウル：可以说是防具必备的潜力，光等级+Lv15这个效果能轻松压制几乎所有杂兵了，而且后期玩家等级越高，这个技能发挥的效果越明显。

忍耐のソウル：抗Break状态用的潜力，后期的强敌最让人头疼的地方是各种连续行动，所以很容易造成Break状态，然后出现Break对方又会继续连续行动……恶性循环，有了这个几乎就不用担心Break了。不过效果有局限性，不需要人手一个，负责回复的同伴带一个即可。

英雄のソウル：对方的战斗等级比我方高，并且是强敌的时候才能发挥出真正的效果，不过跟觉醒のソウル多少有些冲突，大家可以根据实际情况选用。

肉体を超强化させる：简单，粗暴。

饰品潜力

饰品因为每人可以装备两个，换言之潜力实际上可以带6个，下面的推荐潜力里可根据需要选择。

土灵のソウル：加快援护槽积蓄速度，推荐人手一个。

白き神のソウル：全异常状态免疫，光这一点也是推荐人手一个的。

魔心のソウル：炼金术士以外的进攻系角色必备，每个回合损50血不算多，但是换来增加100攻击力怎么想都是赚的。

空人のソウル：援护伤害追加以及提升BURST槽的增量，跟土灵ソウル和防具的慈爱ソウル是绝配。

夜の主のソウル：提升会心率，想进一步提升伤害可说是必备。

全能の力：难得能够在前期通过合成获得到后期都不会被抛弃的强力潜力，毕竟ソウル系列那些一般都是单项+30，所以全能力+30的价值就不言而喻。

黑き神のソウル：抢速度用的潜力，用于确保女主角能在强敌战里面抢得先手，当然如果速度已经足够的话，这个潜力的优先级不高。

太阳光のソウル／月光のソウル：两个加起来也是全能力+30外加全耐性，只是这样用掉两个潜力格感觉有点浪费……



奖杯攻略

奖杯总数	39	铜杯	24	银杯	10	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约 40 小时
在线奖杯	无
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	有（1.02 版已修复）

白金说明

虽然前作的主角们齐聚一堂而且加了新剧情，但很可惜……奖杯完全没变。所以新角色以及 DLC 内容都是不涉及奖杯的，两周目通关即可白金。游戏第一周目剧情里就可以按□键跳过，对于已经打过原作的玩家来说也是很不错的设定。另外，奖杯跟难度无关而且可随时切换，所以纯粹追求白金的话，全程打低难度就行（但必要去刷素材的时候还是建议调成高难度）。

基本路线是一周目先选其中一位女主角，按照正常流程进行游戏，支线的话只要看到就去触发掉，基本上不会漏，剩下没完成的支线到最终章的自由时间完成即可。最终战打兽王之前一定要做好准备。因为兽王只能打一次，没打赢的话就要等下一周目了。

一周目记得留一个通关前的存档，这样方便观看一位主角的两个结局。之后第二周目按照真结局的条件打，同样保留一个通关前的存档，然后将剩下的两个结局以及真结局看完即可。

全トロフィ－取得（白金）
取得条件：获得所有奖杯

シャリステラの道（铜杯）
取得条件：选择夏莉丝堤菈的故事

シャルロッテの道（铜杯）
取得条件：选择夏露罗蒂的故事

シャリステラの休息（银杯）
取得条件：从头到尾看完夏莉丝堤菈的故事

シャルロッテの休息（银杯）
取得条件：从头到尾看完夏露罗蒂的故事

2 周目开始（铜杯）
取得条件：开始进行了 2 周目游玩

第 1 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 1 章的目的

第 2 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 2 章的目的

第 3 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 3 章的目的

第 4 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 4 章的目的

第 5 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 5 章的目的

第 6 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 6 章的目的

第 7 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 7 章的目的

第 8 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 8 章的目的

第 9 章クリア（铜杯）
取得条件：完成第 9 章的目的

憧れの炼金术士！？（铜杯）
取得条件：陷入危机时被薇尔贝儿所救（剧情奖杯）

小さな师匠（铜杯）
取得条件：为薇尔贝儿老师打气（剧情奖杯）

お果子品评会（铜杯）
取得条件：举办了点心品评会（支线剧情奖杯）

姐妹の时间（铜杯）
取得条件：遇见一同进行工作的米尔卡与尤莉耶（支线剧情奖杯）

打ち明けられない思い（铜杯）
取得条件：亲眼目睹了组长玉碎的瞬间（支线剧情奖杯）

孤高の炼金术士（铜杯）
取得条件：与炼金术士奇斯葛里夫相遇（剧情奖杯）

始まりの场所（铜杯）
取得条件：在地底药草园发现琳卡的诞生地点（剧情奖杯）

仲直り（铜杯）
取得条件：与夏莉和好如初（剧情奖杯）

名士会（铜杯）
取得条件：遇见哈利与杰拉尔谈笑风生的场面（剧情奖杯）

倒れた母（铜杯）
取得条件：知悉娜蒂身患重病（剧情奖杯）

水祭り！（金杯）
取得条件：畅玩水之庆典（剧情奖杯）

中央との架け桥（铜杯）
取得条件：作为新任公务员派赴斯特拉多（役人 END 奖杯）

次代の族长として（银杯）
取得条件：找到水枯竭的解决办法，返回怀念的故乡路基昂村（里长 END 奖杯）

アトリエは大忙し（铜杯）
取得条件：与夏莉丝堤菈以及米尔卡三人共同在斯特拉多经营工房（人气者 END 奖杯）

新たな冒险の始まり（银杯）
取得条件：为了寻求治疗娜蒂病症的药品原料，决心展开新的冒险之旅（魔法使 END 奖杯）

二人のシャリ－（金杯）
取得条件：决心与另一位夏莉共同对抗黄昏（真结局奖杯）

战いは任せろ（银杯）
取得条件：战斗等级达到 99。接下来才是好戏！

これで一人前！（银杯）
取得条件：调合等级达到 99。终于能够独当一面！

沙の海の暴君（银杯）
取得条件：成功击退盘踞在水源地的巨兽（剧情奖杯）

财宝を守りし者（金杯）
取得条件：击退幽灵船之主（支线剧情奖杯）

怒れる水の王（银杯）
取得条件：成功与统治黄昏海洋的精灵订立契约（剧情奖杯）

龙の顶（银杯）
取得条件：赌上种族的荣耀，挑战龙族之王并获得胜利
奖杯说明：击败アルテゲヴァルト，目标在天上カズラ・株分け。

地底の霸者（金杯）
取得条件：实力获得统治地底的百兽之王认同
奖杯说明：击败在ジオフロント遇到的那只“古き兽たちの王”。

悠久の管理者（银杯）
取得条件：制止了水源管理者的失控
奖杯说明：击败最终 BOSS 即可解锁。

UCG PS3 PS4 PSVITA

PlayStation 专门志 VOL.3

○×□△

—特别收录—

神秘海域4 贼途末路 震撼实机试玩

"姨夫"亮相索粉见面会

PS4游戏串烧魔性宣传片



—游戏新作影像—

最终幻想15

泰坦天降2

镜之边缘 催化剂

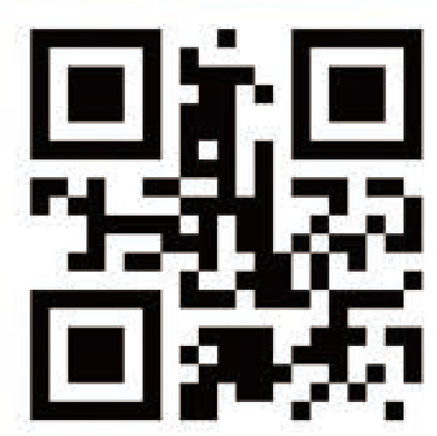
神秘海域 4 贼途末路 | 狙击精英 4 | 仁王

帕拉贡 | 生化危机 安布雷拉军团 | 夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿

偶像大师 白金星光 | 狂怒传说

巨人 终极版 | 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 卡里古拉



更多游戏书刊请访问 www.ucg.cn

光盘定价：38.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售